#321 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

18 GAMES GEREVIEWD!



VAARWEL, PS4 & X1! 10 PAGS AAN NOSTALGIE

RAZENDSNEL RIFTS HOPPEN OP DE PS5

RATCHET & CLANK™ RIFT APART

WWW.PU.NL
DEC 2020
BP € 8,95
8 718226 105318 02012

POEZEN EN DE PS5 VS XBOX SERIES X • VALHALLA IS TWISTY • GRANDPAPPY VAN DE RPG'S KEERT TERUG • SUFFE SPIN-OFF BLIJKT BESTE YAKUZA-DEEL OOIT • DE DIKSTE DOS-KLASSIEKERS • OOK VR GAAT NEXT-GEN! • WAT IS MEER HYRULE DAN WARRIORS?

RESHIFT

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

Graddus is bekeerd



Dankzij Gamepass ontdek je nog eens wat. Zoals Eastshade, de meest zen-achtige ervaring die ik dit jaar heb gehad. Het is een soort Elder Scrolls, minus de combat, waarin je een eiland vol mensvormige dieren verkent. Kijk deze gitaarspelende uil dan! En de grap is: het is nog een indie ook, die ik anders dus never nooit niet gedownload had. Thank you, Gamepass!





Gold Award waard?



Yakuza: Like A Dragon bevat Snapchat-filters. Einde bericht.

New Northrend



23 november is de dag dat we de Shadowlands mogen betreden. In de aanloop naar de launch van de World of Warcraft-uitbreiding besloot Blizzard opnieuw een Scourge-event te organiseren. En dus vertrok ik naar het oude continent Northrend. Alleen ziet dat er tegenwoordig wel iets anders uit...





Het antwoord is: PS4



Ik heb er mijn streamkanaal mee ingewijd en het is de eerste game die ik op zowel de PS4 Pro als op de Series X gespeeld heb. En ik kon gewoon m'n savegames overzetten van de oude PS-gen naar de nieuwe Xbox-generatie! Assassin's Creed Valhalla is dus best speciaal voor me en het is als bonus ook nog eens een best leuk spelletje, zo kan je verderop in Raf z'n review lezen.

Oh, en jij mag trouwens raden van welk platform dit prachtige plaatje afkomstig is!


Pag. 026


Pag. 028



Pag. 066


Pag. 070



Pag. 074

COVERVIEW

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 59,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

BEJAARD KIND



Ik voel me momenteel tegelijkertijd heel erg oud en weer als een kind. Aan de ene kant: Jeuj, nieuwe speeltjes! Oooohhh, kijk hoe mooi! Ooooeeeeeh, KIJK HOE SNEL!!! Spelletjes, spelletjes, spelletjes! Ik wil nog niet naar beeeeeeed! Wèèèèèhhh!

Aan de andere kant: goh, de vijfde PlayStation alweer? Ik weet nog toen ik die eerste geleend had van Joey Naglimoertomo om Resident Evil te spelen. Zo, nou even een middagdutje met een incontinentieslip aan, gewoon voor de zekerheid. Want naast gamers, zijn we ook mensen, dus als iets nieuws op het punt staat te beginnen, zijn we geneigd terug te blikken. Te reflecteren en nostalgisch te doen. En dat is deels het thema van deze extra fatty PU die je in je handen hebt; mijmeren over de generatie die geweest is. Daarvoor heb ik een special van 10 pagina's in het leven geroepen waarin we nog even samenvatten wat er de afgelopen zeven jaar allemaal gebeurd is, compleet met OnpoPUlaire OPUnies en persoonlijke top 3 games van de redacteurs. Zie het als closure, zodat we het X1-/PS4-(en een beetje WiiU-)tijdperk met een goed gevoel kunnen afsluiten. Misschien kan je na het lezen van deze special het zelfs wel over je hart verkrijgen om die trouwe, ouwe bakkies te verkópen! Het is net als Toy Story: ze zijn gelukkiger als een nieuw baasje met ze speelt dan als ze langzaam verstoffen op de zolder.

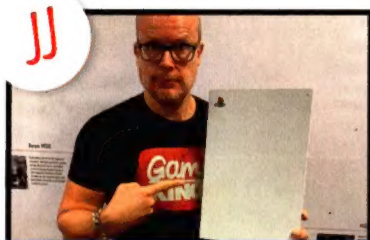


SERIES... IKS? KRUIS?

Ook Rozenbeek blikt terug op zijn eigen photoshoppie wijze, want wat deze generatie natuurlijk ook heeft gekenmerkt, is het streamen van games. Rozenbeeks deep dive in de geschiedenis van PU-streams heeft mij eveneens geïnspireerd om eens terug te denken aan de afgelopen zeven jaar aan PU-magazines, E3's, collega's en online content. Ik heb te weinig tekst over in dit stukje om zelfs maar een samenvatting te geven van alles wat Power Unlimited gepresteerd heeft de afgelopen generatie en welke prachtige mensen allemaal betrokken zijn geweest bij dit fantastische merk. Dus doe ik het maar niet en focus ik op die kinderlijke kant van mezelf. Op dat ongebreidelde enthousiasme over nieuwe machines, nieuwe hardware en nieuwe games, die samen een nieuw begin inluiden. Want die ouwe gast wiens gamecarrière begon op de Atari 2600? Die kan al deze ontwikkelingen allang niet meer bijhouden, joh. Die heeft die laadtijden van draaiende HDD's gewoon nodig om pruimtabak in een kwispedoor te spugen en dit weg te spoelen met een slokje advocaat. Wow, zelfs mijn ouwemensengrappen zijn antiek... ● *Wouter*

Ondertussen...

JJ



Weet sinds deze maand...

...waarom hij al jaren traint. Om de PS5 heel relaxed en nonchalant op de foto te kunnen vasthouden.

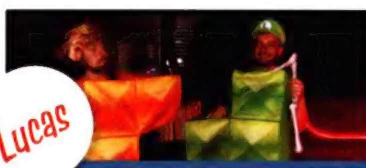
Martin



Was deze maand...

...te gast bij RTL Boulevard, en ik mocht daar wat vertellen over het schoenenmerk Louboutin. Yep, schoenen, ben ik blijkbaar ook expert in.

Lucas



Trok deze maand...

...een Tetris-pak aan voor onze Halloween-stream, samen met medegekkie Cody. Dromen kunnen dus zeker werkelijkheid worden, vergeet dat niet!

Jacco



Zag deze maand...

...zijn egel regisseur zijn bij de Halloween-stream. Enno moest hem wel een beetje helpen, want egels hebben eigenlijk hele slechte ogen.

Graddus



Verlangde deze maand...

...terug naar de zomer. Toen we ook niet vrij waren om te staan en gaan waar we wilden, maar je in ieder geval niet in een ijspegel veranderde zodra je de deur uitliep. Ach, ja, opsluiten met die nieuwe Xdoos en Speelstation dan maar...

Jurjen



Begon deze maand...

...dan eindelijk aan Bloodborne. En ja hoor, ik ben verslaafd. Wat een sfeer, wat een spanning, wat een aanrader voor iedereen die deze net als ik even had overgeslagen! Nu alleen nog even kijken hoe ik voorbij die derde eindbaas kom.

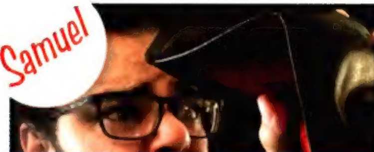
Raf



Werd deze maand...

...er aan herinnerd dat controllers voor flight simulators meer wegen dan mijn vriendin, maar zich wel vlotter laten kalibreren.

Samuel



Werd deze maand...

...officieel zo blut as maar kan. Want niet alleen kwamen er nieuwe consoles uit, maar ook ging er heel veel belangrijke shit kapot. En dus heb ik moeten aanschaffen: een PlayStation 5, een Xbox Series X, een iPhone 12 én een MacBook. Heeft er iemand toevallig nog wat pakjes instant noodles over voor deze klaploper?

Marvin



Reisde deze maand...

...voor het eerst in máánden weer eens in het OV, om een appartement te bezichtigen waar mijn vriendin en ik binnenkort intrekken! Met een dubbel gevoel, want er is daardoor even geen geld over voor next-gen-consoles...

Alie



Vermaakte zich deze maand...

...kostelijk met alle filters die Instagram en Snapchat rijk zijn. Je moet toch wat tijdens al dat wachten bij het ziekenhuis, waar mijn vriend met zijn hernia inmiddels kind aan huis is! En vooruit: stiekem is deze Halloween-filter best wel tof.

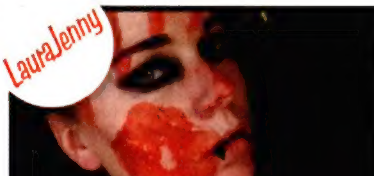
Wouter



Begon deze maand...

...met streamen op mijn eigen kanaal (Twitch.org/wouterpu), en ik heb de vrijdagslot overgenomen op PU's Twitch. Dus kom maar kijken als je een vloekende en oversharende Wouter wil zien die games op Hard speelt. Want ik ga Hard!

LauraJenny



Was deze maand...

...aan het bijkomen van een virus. Niet die voor de hand liggende, maar duidelijk wel met een vleermuis als oorzaak.

Wordt vervolgd...

Je had er bij moeten zijn

Halloween, je weet wel, dat feest dat is komen overwaaien uit de USA, vierden we dit jaar in het klein op Twitch.tv/powerunlimited met de VR-game Arizona Sushine. Een beetje verkleed als kromme Tetris-blokjes, badman en een Power Ranger waarvan de spandex in de was zat... gingen Jacco, Cody, Martin en Lucas de hele avond los met deze zombie-knaller. Dat was lachen, je had er bij moeten zijn! Maar stiekem zijn we nog steeds jaloers op die ene gast met PS5-pak.







Jonge koppies

Toen Jacco nog door het leven ging als 'young Jacco' en als bezoeker van Firstlook Martin tegen het lijf liep, moest hij met 'De Jonge Mus' op de foto. Vraag ons ook niet waarom, maar zo geschiedde. En nu zes jaar later maken ze ruzie over wie de nieuwe Call of Duty mag reviewen voor Power Unlimited (spoiler: Jacco heeft gewonnen). Mooi toch?

Studio Kliko

We hebben eindelijk beeld van die kerel die wekelijks de streams van Tjeerd onderbreekt met sompige polka-knallers en reclame voor hoveniers uit de regio. Goed om te zien dat de achterneef van Tjeerd ook eindelijk een leuke hobby heeft gevonden. En een goede kapper.



Blije eikels

Eén keer in de zoveel tijd mogen we nieuwe consoles verwelkomen. Yep, wij zijn dan net zoals jij als een kind zo blij dat we onze nieuwe speeltjes uit de doos mogen halen en naast de televisie mogen zetten. En zeg eerlijk, wie heeft er ook een halve dag uit het raam lopen turen, hopend op een glimp van de pakketbezorger die nonchalant met je nieuwe console onder z'n arm komt aanlopen?







Power Spy

● Veel gamers met een levergarantie kregen hun toch echt op tijd vooruitbestelde console niet op tijd.

● Zit je dan lekker thuis met je tegoedvoucher van papier...

● Hoogste tijd dat gamers bij het betalen van een pre-order ook een 'levergarantie' geven aan de winkeliers.

● Onlangs viel een politieteam de woning van een Nederlandse streamer binnen omdat de streamert live opeens voorover op zijn toetsenbord was gevallen en daarna niet meer bewoog.

● Eenmaal binnen in het huis bleek de man gewoon in slaap te zijn gedonderd.

● Wel vervelend dat 'ie na afloop een aantal dagen met een QWERTY-tatoeage op zijn voorhoofd moest rondlopen.

● Overigens is het strafbaar om op Twitch je camera aan te zetten als je gaat slapen.

● Daar krijg je een flinke ban voor aan je pyjama.

● Anders had je dus echt slapend rijk kunnen worden.

● PU-redacteur zijn komt hier overigens dicht bij in de buurt.

● Wat dat slapen betreft dan. Niet het rijk worden.

● Een speler werkt zijn raids in World of Warcraft dus af met behulp van een piano. Zie verderop op deze pagina's.

● De Powerspy is benieuwd of Martin deze Challenge binnenkort ook wil aangaan op Twitch.

● Dan leert hij daadwerkelijk ook eens een keer iets nuttigs tijdens zo'n maffe stream...

● Of het moet zijn dat hij zijn zakelijke mail nu beduidend beter afhandelt met ovenwanten aan.

● Vorige maand verscheen Ubisoft Montréal opeens groot in het nieuws. Niet vanwege een gevalletje sexual harassment of het uitstel van games, maar vanwege een mogelijke gijzeling.

● Gewapende daders zouden het personeel gegijzeld houden op het dak van het kantoor. De politie rukte massaal uit.

● Het bleek uiteindelijk een geval van Swatting te zijn geweest. Oftewel een sneue gamer had de politie ten onrechte gebeld over een ophanden zijnde gijzeling bij Ubisoft.

● Gevalletje iets te veel Rainbow Six Siege gespeeld.

OPUNIE

DE 'LEVERGARANTIE'

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ



Nee, dit is geen medische term voor de garantie die je krijgt bij een levertransplantatie. Dit is het woord waarmee winkeliers gamers lokten toen ze begonnen met het openstellen van de pre-orders voor de Xbox Series X & S en de PlayStation 5. Het woord 'levergarantie' was een reactie op de hoge mate van ongerustheid onder gamers, die bang waren dat ze hun console niet op de dag van de launch (10 en 19 november) zouden ontvangen. Het waren en zijn immers rare tijden met de coronapandemie. En zowel Microsoft als Sony hadden aangegeven dat de eerste lading niet mega zou zijn. Maar de winkeliers wisten het zeker: als je bij de eerste lading de pre-order had bemachtigd, dan kreeg je een 'levergarantie'.

En toen ging het bij mij jeuken. Ik doe dit werk nu al dik 25 jaar. Heb alle launches van de moderne consoles (PS en Xbox) meegemaakt. En steevast was het verhaal rond launch identiek. Er werd een 'levergarantie' beloofd en uiteindelijk kregen niet al die mensen hun console op tijd binnen. Elke keer weer. Of het nu Sony of Nintendo of Microsoft was.

Zijn winkels nu corrupte zakkenvullers? Nee. Zeker niet. Maar ze zouden wel beter kunnen en eigenlijk móéten weten. Als ik het elke keer zie aankomen, dan kunnen zij dat toch ook? Snappen ze niet dat ze geen belofte kunnen bouwen op iets wat elke generatie allesbehalve een zekerheidje bleek te zijn?

Wat gaat er dan fout? Heel simpel. Pak 'm beet een half jaar voor de launch krijgen de winkeliers het geschatte aantal consoles door van Microsoft of Sony. Geschat, omdat ze op dat moment nog niet echt weten of dat aantal haalbaar is. Dat hangt namelijk van vele, onzekere factoren af. Zo kan de productie lager uitvallen. Of het vervoer loopt spaak. Of de verwachtingen voor de console zijn niet goed en men levert minder apparaten af omdat men 100% zeker uitverkocht wil zijn. Of de vraag is juist zo groot dat de producenten de voorraad gaan herverdelen. Logische economische redenering, want als het Amerikaanse Walmart of Amazone gaan zeiken dat ze meer consoles willen dan hen in eerste instantie beloofd is, dan is men daar gevoelig voor. Dat zijn partijen die veel geld voor ze verdienen. Meer dan een kleine gameshop in Nederland of zelfs een retailkanaal hier.

Wat de reden ook moge zijn, winkeliers krijgen zelden het aantal games dat hen beloofd is. Ook dit keer. Terwijl ze op social media dus wel bij hoog en laag beweerden dat er een levergarantie was. Ik kreeg het zelfs aan de stok op Twitter met een retailer die beweerde dat ik fake news verspreidde. Was het maar waar. Want wat bleek, exact zoals ik voorspeld had, kregen een hoop gamers bij de launch van de Xbox Series X en S inderdaad geen consoles. Terwijl ze wel die garantie hadden gekregen. Slechts bij één groot kanaal waren gamers van deze ellende verschoond. Deze winkelier wachtte tot ze de consoles ook echt binnen hadden en startten toen pas met de pre-orders. Hierdoor verkochten ze beduidend minder dan bedrijven die meer pre-orders binnensleepten dan ze consoles hadden. Veel gamers bleven immers, balend, wachten op de tweede zending vanwege de aanbetaling. Deze grote teleurstelling had dus wel degelijk voorkomen kunnen worden. Maar ja, dat geld hè...



"We zijn nogal skeptisch over subscriptiemodellen als Game Pass. Het wordt volgens ons niet dé manier om games te kopen."



Karl Slattof van Take Two koopt zijn games liever zelf.

twitter.com/GKJJ

KOMT CYBERPUNK 2077 ECHT DIT JAAR UIT?

Het antwoord is, hopen we hier met zijn allen op de redactie, een volmondig ja. Maar wat maakt developer CD Projekt Red het ons moeilijk. De game is nu al twee keer uitgesteld. En vlak voor de release zeiden de Polen steevast dat het spel 100% gegarandeerd op tijd af was en de launch veilig stond. De game ging zelfs Gold. En toch kwam er uitstel. Tot 19 december dit keer. En dat was een garantie.

Toch doken er ook in november geruchten op dat CD Projekt Red ook deze deadline niet zou gaan halen. De bazen van de studio reageerden daar fel op en verwezen deze roddels pertinent naar het rijk der fabelen. Ging 100% niet gebeuren. 19 december was veilig. Maar moeten en kunnen we dat nog geloven? We vroegen het een aantal met smart wachtende redacteuren.





Ik hoop het wel natuurlijk, maar ik kan niet met ze meekijken op het toetsenbord. Het is sowieso een gek jaar, met iedereen die thuiswerkt. Dus ik snap dat dat nu lastig is met plannen.



Ja, de game komt nu echt uit. Maar ze moeten nu ook wel. Ik voel bij mezelf dat de hype elke dag een beetje wegebt. Helemaal nu er next-gen apparaten onder de tv staan waarvan ik verwacht dat games als Cyberpunk er de standaard op worden.



Ik zeg nee, met, hopelijk, een grote kans dat ik voor lul sta en mijn glazen bol blijkt te zuigen. Maar iets loopt niet lekker met dit spel. Ik vermoed dat ze hem niet goed lopende krijgende op de huidige generatie consoles. Dus als 'ie uitkomt, ga uit van een moddervette Day One-patch.



Ik denk het wel – al is het alleen maar omdat ze de fans niet nóg bozer kunnen maken – maar ik denk niet dat de game dan nog zo gepolijst gaat zijn als dat CDPR zou willen. Ik wil er geld op wedden dat de game in de weken die volgen nog een hele zooi patches en updates gaat krijgen.



Yes, het is tijd! De game is gold, dus ze moeten wel.

SERIOUS GAMING



Je hebt raceseats en Raceseats..

"De echte doorbraak van VR is nog wel wat meer dan een paar minuten van ons vandaan"



Dat PlayStation-baas Jim Ryan daar nu pas achter komt...

Power Spy

- Vlak na de launch van de Xbox Series X verschenen er allerlei filmpjes op het internet waarop de nieuwe console van Microsoft flink staat te roken.
- Insteek van de clips was dat de console oververhit raakte.
- En je weet het, als het op internet staat, dan is het waar. Vraag maar aan Trump.
- Gelukkig is de Powerspy nog van de oude stempel en dus zocht hij de boel uit.
- Bleek een gevalletje creatief omgaan met vaporwear. Je weet wel, die shit die men in elektronische sigaretten stopt.
- De video's hebben de Powerspy wel één ding geleerd. Als de Xbox Series X helemaal niks wordt, dan kan 'ie hem altijd nog gebruiken als uiterst coole tool voor leuke party's in huis.
- Lichtshow plus rookmachine in één...
- De PS5 komt met een aantal nieuwe gameplaysnufjes. Zo kun je nu met één druk op de knop tips-&-tricks-video's opvragen als je ergens vast zit. Bijvoorbeeld bij Demon's Souls.
- De Powerspy is benieuwd hoeveel kapotte controllers deze functie voor JJ gaat schelen.
- Samuel heeft de functie inmiddels al omgedoopt tot de 'pussy-button'.
- Hij blijft liever eeuwig vastzitten bij een eindbaas dan hulp inroepen.
- Amsterdam heeft een gastrol in de nieuwe Call of Duty: Black Ops Cold War. Je begint de game in een bruine kroeg om daarna over de Wallen te knallen.
- Buitengewoon cool, maar de Powerspy vraagt zich echter wel af waarom alle posters in de kroeg Engelstalig en alle ramen op de Wallen leeg zijn, terwijl het (rode) licht aan staat.
- Of durven de Amerikanen weer eens geen titties te tonen...
- Terwijl we wel een paar uur achter elkaar mensen op de meest gruwelijke wijze om zeep helpen.
- Er stond een waarschuwing op internet, opgepikt door meerdere media, dat je vooral geen PS5-disks in je PS4 moet stoppen.
- Dat is dus echt van niveau 'doe je kat niet in de magnetron als 'ie nat is'.
- Aan de andere kant, als de President van de VS niet uit Witte Huis wil omdat hij als enige denkt dat verkiezingen rigged waren, dan hoef je nergens meer van versteld te staan.. »

Power Spy

- Dus hé, stop ook vooral eens een Xbox Series X-schijf in je PS5. You'll never know.
- JJ vraagt zich altijd af waarom mensen niet gewoon random codes in de PS Shop invoeren.
- Je zou toch zeggen dat je ooit wel eens de juiste volgorde raadt?
- Super spannende bezigheid ook, want je weet niet eens welke game je krijgt als je een code raadt.
- Ideaal familievermaak voor de Feestdagen, nu we toch niet al te veel naar buiten mogen. En goedkoop.
- "Kijk zoon, je krijgt een game van de Kerstman, je moet hem alleen wel even zelf raden."
- Over thuiswerken gesproken. We zitten al zo lang niet meer op de redactie vanwege de pandemie, dat de Powerspy bang begint te worden dat de redacteuren niet meer weten waar het kantoor zich bevindt...
- De launch van de next-gen-generatie consoles is de makkelijkste ooit voor de redactie.
- Bij 90% van de launchgames ging het om opgepoetste oude games.
- Hoefden de redacteuren alleen hun oude reviews maar op te poetsen.
- En toch kwam het merendeel van de teksten tot afgrijzen van Wouter en Marvin niet op tijd.
- Aan een succesformule moet je echter niet willen sleutelen...
- Waarbij gezegd moet worden dat Wouter de enige hoofdredacteur ter wereld is die zelf ook veel van zijn teksten na de deadline inlevert.
- Bij de launch van de PS5 hadden meer dan 100 backwards compatible PS4-games problemen op de nieuwe console.
- De Powerspy weet de oplossing: speel ze op de PS4. Ze schijnen daar wel te werken.
- De Powerspy heeft sowieso niks met backwards compatibiliteit. "Ik lever toch ook geen oude teksten opnieuw in..."
- Zou wat wezen als Graddus eindredacteur Marvin gewoon de review van FIFA 20 instuurt onder het motto 'doe jij hem even remasteren'...
- Steeds meer games draaien straks op 120fps op de next-gen-consoles. »

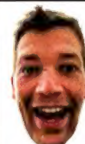
HOE NEXT-GEN VOELEN WIJ ONS

Zowel de Xbox Series X & S als de PS5 zijn nu een kleine maand uit. Sommigen hebben er al flink mee kunnen spelen, terwijl anderen heel veel gameplay hebben gezien in clips en streams. Hebben wij het next-gen-gevoel nu al echt te pakken of valt het nog wat tegen?





Niet echt, maar dankzij de DualSense-controller (in combinatie met Astro's Playroom) en de grafische kwaliteiten van de Demon's Souls-remake wel al meer dan toen bijvoorbeeld de PlayStation 4 en Xbox One lanceerden. Die hadden echt een goed jaar nodig voordat er ook maar iets uitkwam dat enigszins next-gen aanvoelde.



Het valt zeker niet tegen. Ben een happy gamer op dit moment. Ik heb niet alleen geïnvesteerd in de nieuwe consoles, maar ook in een nieuwe tv die optimaal gebruik maakt van deze nieuwe machines. Elke dag zit ik weer te genieten!



Nog niet echt. Tuurlijk, die shit is wat scherper, maar de games spelen letterlijk hetzelfde als voorheen. Niet in de laatste plaats omdat het bijna allemaal last-gen-ports zijn. Ach ja, zo'n stap als van de SNES naar de 64 of de PS2 naar de PS3 gaat waarschijnlijk ook nooit meer worden gezet.



Het gaat me moeilijk af. Vooral omdat de overgrote meerderheid games oude, opgepoetste games zijn. Maar ik zie al wel de potentie van 3D Audio en de DualSense-controller. En hoe fijn het is om met 120 fps te racen en de knallen. Maar die games, die games...



Ja, maar wel een stuk minder dan normaal. Heb op het moment van schrijven nog geen game gespeeld die me écht dat warme, fijne next-gen-gevoel geeft. Hopelijk wordt dat Spider-Man: Miles Morales!

"Het draait bij ons niet langer om hoeveel stukjes plastic we verkopen, maar om hoeveel spelers we aantrekken."



Phil Spencer is klaar met de console-wars.

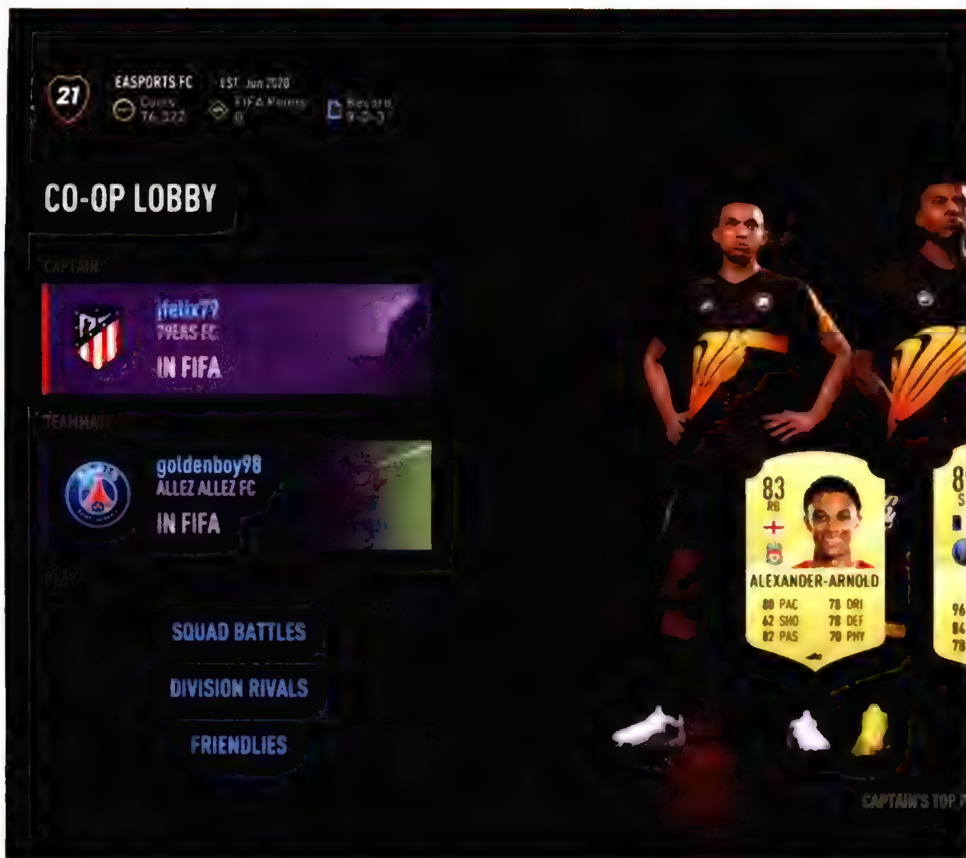


SERIOUS GAMING



Easteregg Spider-Man Remastered neemt eigen mislukte boot-NPC's op de hak.

EA MOET LOOTBOXES FIXEN ZONDER TOE TE GEVEN DAT ER LOOTBOXES ZIJN



Iedereen die het gamenieuws een beetje volgt weet dat EA zich momenteel redelijk in de nesten heeft gewerkt als het gaat om FUT. Steeds meer overheden en rechtbanken zien het spelprincipe met de kaarten als een vorm van gokken. Tuurlijk ziet EA dit anders en gaat het overal in beroep, maar er lijkt ook iets binnen het bedrijf te zijn veranderd. JJ: "Het lijkt er sterk op dat EA inziet dat de strijd tegen al die overheden een hele lastige gaat worden. En bij verlies en/of verbod wordt het kip met de gouden eieren geslacht. En dus is de publisher opeens maatregelen aan het nemen. Zo kun je straks in-game aangeven wat het limiet is qua aankopen van coins en speelduur. Probleem is dat EA met die maatregelen eigenlijk aangeeft dat het mechanisme achter FUT niet pluis is. En dat verzwakt hun positie in de rechtbank. Oftewel EA moet de lootboxes fixen zonder toe te geven dat er lootboxes zijn. Hoe schizofreen kun je de situatie krijgen?

SERIOUS GAMING

Deze sneakers kwamen *wél* op tijd uit...



WORLD OF WARCRAFT MET PIANO

Je kent ze inmiddels wel: gamers die een game spelen met een andere 'controller' dan normaal. Een platformgame spelen met behulp van de Guitar Hero-gitaar of een shooter klaren met een racestuur. Aan deze historie is nu een nieuw hoofdstuk toegevoegd. Een gamer speelt zijn raids in World of Warcraft namelijk met behulp van de... elektronische piano. Dat het kan bewijst hij in diverse video's. Of het ook klinkt is een ander verhaal.



Power Spy

- Gaat weer een excuus de deur uit om de dramatische skills van redacteuren te vergoelijken...
- Microsoft gaf afgelopen maand aan dat een van hun studio's is begonnen te werken aan een nieuwe tripple-A openwereld-game.
- De Powerspy vindt dat hartstikke cool, maar hij zou het nog toffer vinden als er voor 2022 al eens een goede exclusieve game op de Xbox Series X en S uitkomt.
- Take Two gaat Codemasters vrijwel zeker overnemen. Dat levert de Powerspy een mooi inkoppertje op.
- Krijgen we nu Formule 1 2021 vol microtransactions?
- De game XIII was erg tof toen het in 2003 uitkwam. Een toffe en voor die tijd unieke cel-shaded stijl werd gekoppeld aan prima shooter-actie. Dus, dacht de publisher, let's remaster die shit.
- Nou, dat deden ze. De verkeerde kant op. Ze démasterden hem namelijk de moeder, waardoor het er niet meer uitzag en slecht speelde.
- Waarmee ze een historische daad neerzetten. De eerste remaster die slechter was en meer bugs bevatte dan de oorspronkelijke game.
- De publisher bood daarop snel zijn excuses aan. De Powerspy heeft het nog geprobeerd, maar kon de excuses bij de winkelier niet inwisselen voor geld.
- De aandelenkoers van CD Project Red duikelde 25% toen de Polen bekendmaakten dat de game met een maand werd uitgesteld naar 19 december.
- Iets zegt de Powerspy dat ze dat verlies wel weer gaan goedmaken de komende tijd.
- Overigens lijkt het uitstel wel nut te hebben gehad. We kunnen naar verluidt straks zelf tanden en nagels vormgeven.
- Daar willen we wel een maandje voor afzien...
- Pokémon Go harkte ook het afgelopen jaar gewoon een miljard aan inkomsten binnen.
- Waar zouden die al die mensen de Pokéballs toch vandaan halen als ze niet echt voor plezier naar buiten mogen...
- Bungie heeft aangekondigd dat ze de samenwerking met Paladium voortzetten.
- Nog meer lelijke schoenen in de winkels, dus...

RATCHET & CLANK: RIFT APART

ALSOF ER EEN WERELD VOOR ONS OPENGAAT

Midden in de nacht slaapt Florian vaak nog niet, maar als je hem in de ochtend wakker zou schoppen en zou vragen naar de game waar hij het meeste naar uitkijkt, dan zegt hij zonder na te denken Ratchet & Clank: Rift Apart. Maar waarom juist deze game?



Ratchet: A...hoy?


"Besef even dat er al bijna 20 jaar lang Ratchet & Clank-games uitkomen. En niet alleen dat, maar het dynamische duo staat ook al bijna 20 jaar aan de top der platformers! Er zijn maar weinig gameseries die zo lang meegaan en er zo lang toe doen als Ratchet & Clank. Een meesterlijke prestatie, en als je het mij vraagt gaat ontwikkelaar Insomniac Games de komende 20 jaar gewoon lekker door met het maken van nieuwe Ratchet & Clank-avonturen. Want er kan blijkbaar nog steeds geïnnoveerd worden."
Florian
HOPT VAN WERELD NAAR WERELD

Ratchet & Clank: Rift Apart staat eenzaam aan de top van mijn verlanglijstje, ten eerste natuurlijk gewoon omdat het een nieuwe Ratchet & Clank-game is. Er is nog nooit een Ratchet & Clank uitgekomen waar ik niet van kan genieten en ik verwacht weer een epische achtbaanrit in Rift Apart. Er zijn nog een paar redenen waarom ik éxtra hyped ben voor Rip a Fart – uhh, Rift Apart, waarvan de eerste een inkoppertje is.

Pixar-niveau

Next-gen, baby! Heilige moeder Maria, wat ziet Ratchet & Clank: Rift Apart er bizar goed uit op de PlayStation 5. Door de kracht van de next-gen-console hebben we nu bijna een Pixar-niveau te pakken als het gaat om grafische pracht en praal, met het verschil dat Ratchet & Clank: Rift Apart in real-time draait. Het zou haast niet mogelijk moeten zijn dat gameplay er zo pre-rendered uitziet, met als hoogtepunt de sterren van de show zelf.

De vacht van Ratchet is zo freaking gedetailleerd dat je letterlijk de haartjes kunt tellen en onafhankelijk van elkaar ziet bewegen. Het is alsof ik naar mijn eigen oversized Maine Coon (kat) zit te kijken, die overigens heel toevallig ook Ratchet heet. En de reflecties op de van

DE ONVERWACHTE HYPE

Als je me drie jaar geleden had verteld dat de PS5-exclusive waar ik misschien wel het meest hyped voor ben, een Ratchet & Clank zou zijn, dan had ik je met een opgetrokken wenkbrauw aangekeken. Yeah right! Ik sloeg de avonturen van R&C namelijk lange tijd over omdat ik ze wegdeed als platform-games waar ik toch niet in geïnteresseerd ben, aangezien ik niet opgegroeid ben met Mario of andere platformklassiekers. Inderdaad, een fout in mijn opvoeding, maar daar kan ik weinig meer aan doen.

Maar toen in 2018 de Ratchet & Clank-remake gratis te downloaden was via PlayStation Plus, besloot ik weer eens mijn gamingblik te verruimen, en oh boy ben ik even blij dat ik dát gedaan heb! Want wat een heerlijke spelletje is dat, wat een grappige personages en wat een toffe wapens met een prima upgradesysteem! Als extra bonus ben ik nu ook nog eens hyped voor waarschijnlijk de eerste game die écht gebruik maakt van de power van de PS5. Mijn oogkleppen zijn verdwenen, praise ye the Ratchet!





NOU, DRIE RADSLAGEN EN EEN DUBBELE SALTO GEDAAN. ALS JE NU NIET GELOOFT DAT IK EEN MENS BEN, WEET IK HET NIET MEER.

IK ZEI TURINGTEST, NIET TURNING-TEST..

staal/aluminium gemaakte Clank zijn helemaal niet te geloven. Ray-traced reflections for the win!

Rifts

Wat gameplay betreft weten we door de getoonde beelden al wel wat we mogen verwachten van de nieuwe Ratchet & Clank. Zo ligt de focus weer op lekkere platformingactie en natuurlijk het gebruik van de gruwelijke over de top wapens (zie kader). Helemaal nieuw in Rift Apart zijn de verschillende soorten rifts (portals) in de game. Zo kunnen er in-game kleine rifts gebruikt worden als een soort teleport-systeem. Met de Grappling Hook kan Ratchet aan deze rifts aanhaken, waardoor er een kleine teleport zal plaatsvinden. Dit kan gebruikt worden tijdens het platformen, om op plekken te komen waar je anders niet kunt komen, of in de battles, waar je ze meer als shortcut gebruikt om de vijanden te flanken.

"Niet alleen zijn die korte laadtijden super fijn, maar het zorgt in Rift Apart ook echt voor nieuwe gameplay-elementen."

De grote rifts zijn ongelooflijk spectaculair en teleporteren je werkelijk naar een compleet andere wereld. Dit is mogelijk door de belachelijk snelle SSD in de PS5, die binnen een paar seconden zoveel data naar het systeem kan pushen, dat we ingame letterlijk binnen een paar seconden kunnen wisselen van »

VERHAALTIJDLIJN

Van de gameplay weten we wel wat we kunnen verwachten, maar Insomniac Games houdt de kaken stijf op elkaar als het gaat om het verhaal en de algemene tijdlijn van Rift Apart. De laatste Ratchet & Clank-game was ook nog eens reboot, dus hoe past het verhaal van Rift Apart in het geheel?

Hoe het precies zit weten we simpelweg nog niet en Insomniac zelf maakt het nog vager. Wat we weten is dat Rift Apart een vervolg is van Into The Nexus uit 2013 voor de PS3, maar er zijn in de tussentijd dingen gebeurd die we nog niet hebben gezien. We gaan ook terug naar bekende werelden uit eerdere Ratchet & Clank-games via de rifts, maar er is meer aan de hand.

Zo zijn een aantal werelden die we langs hebben zien komen in de trailers zeker herkenbaar, maar toch net even anders dan we gewend zijn. Bepaalde namen zijn ook veranderd, zoals de bekende wereld Megapolis, die nu ineens Megalopolis heet. Daarnaast lijkt het wel of de inwoners van sommige werelden Ratchet & Clank helemaal niet kennen, of zelfs bang voor ze zijn, terwijl dat normaal gesproken niet het geval zou moeten zijn.

En dan is er nog die mysterieuze vrouwelijke Ratchet, die door het internet liefkozend Ratchette wordt genoemd. Nu is het op zich al opmerkelijk dat er blijkbaar nog een andere Lombax naast Ratchet in leven is, maar we hebben altijd geleerd dat vrouwelijke Lombax' helemaal geen staart hebben, terwijl deze Ratchette toch duidelijk wel een staart heeft. Wat is er gaande? En waarom lijkt ze Clank wel te kennen, maar de naam Ratchet niet?



Als ik een gok moet wagen denk ik dat Dr. Nefarious, de eeuwige badguy in de Ratchet & Clank-games, met zijn belachelijke wapen genaamd The Dimensionator de balans in tijd en ruimte flink heeft verpest. Dat is de hele reden waarom die rifts er zijn en waarom er wordt geswitcht van werelden. Daarnaast zitten die werelden in een andere dimensie, waardoor ze wel hetzelfde ogen, maar er toch nét even anders uitzien en heten.

Maar wie is Ratchette dan? Is dat simpelweg Ratchet in een andere dimensie? Of is het toch echt een andere Lombax, die in haar dimensie nog nooit van Ratchet heeft gehoord, omdat hij daar niet bestaat? Oh man, ik wil het zo graag weten, maar daar gaat Insomniac helemaal niets over vertellen, dat moeten we zelf gaan uitvinden. OMG, is er dan ook een alternatieve Captain Qwark? Maak. Me. Gek.

» wereld. Het tempo gaat hierdoor nooit verloren, zoals in de vorige Ratchet & Clank-games zeker wél het geval was bij het wisselen van werelden. Niet alleen zijn die korte laadtijden super fijn, maar het zorgt in Rift Apart dus ook echt voor nieuwe gameplay-elementen.

Next-gen

Ratchet & Clank: Rift Apart is door de gruwelijk mooie graphics en de rifts eigenlijk de eerste echte next-gen-game, waarvan ik 100% zeker weet dat het absoluut niet mogelijk zou zijn op de PS4. De graphics zou je misschien nog flink kunnen downgraden, maar iedere keer een minuut wachten op een nieuwe wereld nadat je in een rift springt is niet te doen. Dat zou de hele ervaring verpesten, terwijl het op de PS5 juist een meesterlijk ontworpen designkeuze is. Dit is precies wat ik wil van next-gen-consoles: nieuwe ervaringen en games die op de oude generatie simpelweg niet mogelijk zijn!

"Dit is precies wat ik wil van next-gen-consoles: nieuwe ervaringen en games die op de oude generatie simpelweg niet mogelijk zijn!"



Ik kan niet wachten om weer op avontuur te gaan met misschien wel mijn allergrootste game-vrienden ooit. Ik ben met Ratchet & Clank opgegroeid en ik hoop er oud mee te worden. Love those guys!



RELEASE DATE

Hoe zit het nou met de releasedatum van Ratchet & Clank: Rift Apart? Een harde datum is er nog steeds niet, maar Insomniac Games blijft het wel een 'launch window game' noemen. Officieel betekent dit binnen drie maanden na release van de console, dus dat zou in dit geval uiterlijk 12 februari 2021 moeten zijn. Daarnaast is er in een recent PlayStation 5-promotiefilmpje te zien dat de nieuwe Ratchet & Clank gepland staat voor het huidige fiscale jaar, dat officieel tot 31 maart 2021 loopt. Dat komt dus wel aardig overeen. Hopelijk inderdaad ergens in februari!



Burst Pistol
LEVEL 2
DAMAGE DONE
Overall weapon damage increased!
+21%
CONTINUE

ZEG, WAAROM ZET JIJ EIGENLIJK NOOIT EEN LEKKER BAKJE KOFFIE VOOR ME?
DIE SKILL HEB IK NOG NIET GELEVELD.
MOET IK TE VEEL VOOR GRINDEN.

WAPENS

De Ratchet & Clank-games staan mede bekend om de vette over de top wapens en we hebben er een aantal van gezien in de getoonde Rift Apart-gameplay. Alle onthulde wapens tot nu toe op een rij:

- **Burst Pistol:** Dit lijkt het standaard wapen van Ratchet te zijn, een simpel automatisch wapen dat groene plasmakogels schiet.





- **Topiary Sprinkler:** Eeuh, met dit wapen gooi je een speciale plantensproeier naar je vijanden! Iedereen die in aanraking komt met het rondspattende water verandert in een plant. Een plant die ook nog eens ontploft. Geniaal.



- **Shatterbomb:** Een speciale handschoen waarmee Ratchet een soort granaten kan gooien, die meteen ontploffen zodra ze ergens mee in aanraking komen. Ze geven ook een vette shockwave voor wat extra destructie.

- **The Enforcer:** Een mega grote double-barrel shotgun die bloedhete hagel schiet. Doet dichtbij veel damage en is perfect als er meerdere vijanden om je heen staan.





VERWACHTING ***FLORIAN:***

Mijn verwachtingen zijn torenhoog! Dat is heel gevaarlijk, maar ik kan er niets aan doen. Ik verwacht de vetste Ratchet & Clank-game ooit gemaakt, die technisch ook nog eens de perfecte showcase is voor wat de PS5 kan doen.

- + Zo. Fucking. Mooi.
- + Razendsnel rifts hoppen door de SSD.
- + Ratchette!
- − Ah, weet ik veel. Dat het geen launch-game is ofzo.

PLATFORMER/3RD-PERSON SHOOTER
INSOMNIAC GAMES/SONY
1 SPELER
TBA

HANDS-ON MET DE NEXT-GEN

PLAYSTATION 5 VS. XBOX SERIES X

Hardware-nerd Florian was de afgelopen weken de allergrootste mazzelpik van de hele redactie, aangezien hij als eerste los kon gaan met Xbox Series X en PlayStation 5. In deze Versus zet hij de next-gen-consoles lijnrecht tegenover elkaar en bespreekt hij alle features. De toekomst begint nu en ziet er in 4K/60fps bijzonder rooskleurig uit!





DESIGN CONSOLE EN CONTROLLER

Het uiterlijk van Xbox Series X (XSX) en PlayStation 5 (PS5) kunnen haast niet meer van elkaar verschillen. XSX ziet er uit als een soort mini-PC-torentje en is haast zakelijk te noemen, terwijl de PS5 een gigantisch bakbeest is, er super futuristisch uitziet en ongeveer van de daken schreeuwt dat het een gameconsole is. Voor beide valt wat te zeggen en iedereen zal er zo zijn eigen mening over hebben. Persoonlijk vind ik het uiterlijk van de PS5 mooier, maar van mij mag gaming-hardware dan ook best een beetje schreeuwerig zijn.



Wat de controllers betreft heeft Microsoft een paar kleine veranderingen gemaakt, zoals de extra grip voor je handen, grip op de triggers, een nieuw design voor de d-pad en een fysieke Share-knop. Heel bijzonder is het niet, maar dat had de Xbox-controller ook niet echt nodig. De Xbox-controller was immers al zo goed als perfect, en if it ain't broke, don't fix it.

Ik ben blij om te melden dat ook de DualSense-controller nu in die sweetspot zit. De DualSense is wat groter en zwaarder dan de DualShock (van de PS4), voelt minder speelgoed-achtig aan en heeft nu bijna dezelfde vorm als een Xbox-controller. Het enige grote verschil is nog de positie van de sticks, die bij Sony altijd traditioneel naast elkaar zitten, in tegenstelling tot op de Xbox-controller, waar ze 'scheef' zitten. Ik had altijd voorkeur voor de vorm van de Xbox-controller, maar wil daarbij die sticks naast elkaar hebben. De DualSense heeft nu wat mij betreft het beste van beide werelden en is alleen qua vorm al een van de beste controllers ooit gemaakt. En dan heb ik het nog niet eens gehad over de features en functionaliteit van de DualSense!





DUALSENSE-FEATURES

Niets kan je voorbereiden op de gigantische grijns die je op je gezicht zal krijgen als je voor het eerst de features en functionaliteit van de DualSense-controller ervaart. Het is namelijk de combinatie van de haptic feedback, adaptive triggers en de speaker in de DualSense, die samen voor een niets minder dan magische ervaring zorgen. Serieus, de DualSense is volmondig next-gen te noemen en zorgt voor meer feedback in games dan ooit!
De haptic feedback moet je zien als de HD Rumble in de Switch, on steroids. De DualSense kan hierdoor op vele verschillende manieren trillen en die trillingen kunnen zelfs in elkaar overlopen, zodat er een soort 'wave' van trillingen ontstaat. In Playroom springen er bijvoorbeeld tientallen robotjes je controller in en als je de controller schudt, kan je al deze robotjes onafhankelijk van elkaar voelen. Het is verschrikkelijk secuur en geeft de illusie alsof de hele controller vol zit met rumble motors. Het is mindblowing!

De adaptive triggers zijn mogelijk nog vetter. De triggers kunnen tegendruk geven aan je inputs en kunnen dit op vele verschillende manieren doen. Zo kan de tegendruk steeds groter worden naarmate je de triggers verder indrukt, kan er ergens in de travel van de triggers een klik zitten, of kunnen ze zelfs blokkeren. Vergelijk het een beetje met het aansteken van een elektrische aansteker, die steeds lastiger is om in te drukken, tot je door de klik drukt en de ontsteking plaatsvindt. Dat is één van de vele effecten die de triggers kunnen nabootsen.
Ik kan er uren over lullen, maar dit is typisch zo'n ding dat je zelf moet ervaren, voordat het kwartje valt, net als bijvoorbeeld bij VR. De functionaliteit van de DualSense is veel meer dan een simpele gimmick.



HARDWARE EN KOELING

Hier kan ik lekker kort over zijn, de hardware is namelijk meesterlijk. Beide consoles zijn absolute krachtpatsers, die in staat zijn om triple-A games in 4K/60fps af te spelen. Op papier is XSX nog wat krachtiger dan de PS5 als het gaat om de GPU, CPU en tot op zekere hoogte het RAM-geheugen, maar de snelheid van de SSD in de PS5 schopt dan weer de kont van de SSD in XSX. In de praktijk valt het verschil in games tot nu toe mee, maar daar kan de komende jaren verandering in komen.
Wat heel fijn is om te melden is hoe stil beide consoles zijn. Ook na een paar uur intensief gamen zijn de next-gen-consoles fluisterstil en dat is een wereld van verschil met vooral de PS4- en PS4 Pro-straaljagers. De blu-ray-drive hoor je overigens wel draaien, maar dat is in het geval van games maar een paar minuutjes bij het installeren van de data. Bij het kijken van films op blu-ray draait de disc een stuk minder snel, waardoor het geluid minder hard wordt. Ook goed te gebruiken als blu-ray-spelers dus. »



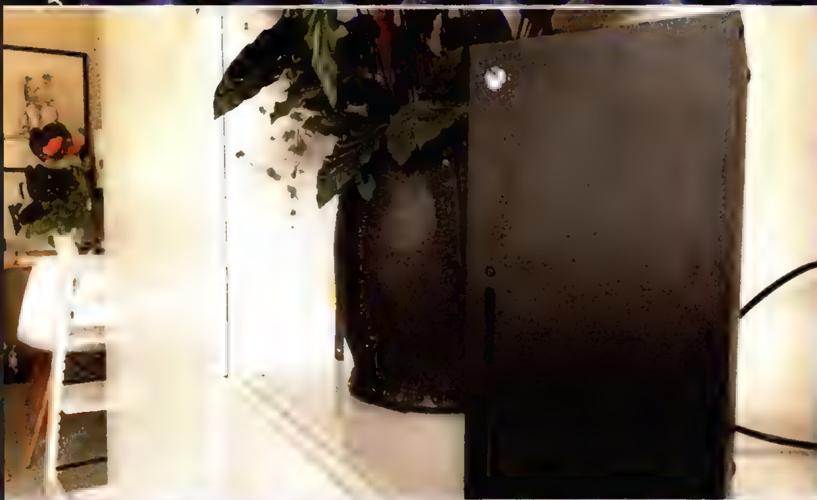


SSD EN EXTERNE OPSLAG

De SSD is een echte game-changer (badum-tsss). We zijn eindelijk af van die ouderwetse HDD's en krijgen daar een moderne SSD voor terug, dat ten eerste vóor een veel betere ervaring zorgt. Zo draaien de dashboards van de XSX en PS5 nu bloedsnel en hoef je nergens langer dan een fractie van een seconde op te wachten. De user-interface van de XSX is vooral een gift van de gaming-goden, aangezien dat dashboard altijd te traag heeft gedraaid op de Xbox One-consoles. Het werkt eindelijk zoals het zou moeten.
Daarnaast gaan downloads sneller, aangezien de SSD's stabieler zijn dan HDD's, en lachen om de hoeveelheid data die er weggeschreven moet worden. Het mooiste voordeel is natuurlijk dat de laadtijden voor games aanzienlijk korter zijn. In het geval van Playroom en Spider-Man: Miles Morales zijn er eigenlijk helemaal geen laadtijden meer! Zodra je vanuit het menu op Play Game (continue, start, enz.) drukt, zit je nog geen seconde later midden in de game. Ook Fast Travel is voor het eerst oprecht snel te noemen.

XSX heeft een 1TB SSD, waar je 802GB aan overhoudt voor games en apps. De PS5 heeft een 825GB SSD, waar in totaal 667GB van overblijft. Dit heeft te maken met het verschil in bits en bytes, het OS, en een paar vette features. Gelukkig is het geheugen uit te breiden, maar daar zitten een paar haken en ogen aan.
In het geval van XSX heb je twee opties. Zo kan je er een externe HDD/SSD aan hangen, maar daar kan je alleen Xbox-, Xbox 360- en Xbox One-games vanaf draaien. Je kunt er wel XSX-games opzetten, maar bent verplicht ze weer naar de interne SSD te verplaatsen als je ze wil spelen. De tweede optie is de officiële memory card van Seagate. Dit is een 1TB SSD, die 250 euro kost. Deze SSD is exact hetzelfde als de interne SSD en kan dus gebruikt worden voor alle games. Dit is de beste optie, maar ook de duurste.

Op de PS5 ligt het iets ingewikkelder. Ook daar kan je een externe HDD/SSD aan hangen om PS4-games vanaf te spelen, maar het is niet mogelijk om er PS5-games op te zetten. Het is daarnaast mogelijk om de interne SSD uit te breiden met een extra SSD, maar Sony heeft hiervoor geen branded deal gesloten, waardoor je niet vast zit aan een bepaald merk. Het voordeel daarvan is dat je zelf de keuze hebt welke SSD je in de PS5 stopt, mits de SSD voldoet aan de zware eisen die Sony stelt. Het nadeel is, er zijn op dit moment nog geen SSD's die geschikt zijn voor de PS5 en het is op launch dus niet mogelijk om het geheugen uit te breiden. Voorlopig moeten we het dus doen met die 667GB.





UI: DESIGN EN FUNCTIONALITEIT

Aan het design van de user-interface is niet zo veel veranderd op XSX. Sterker nog, alle Xbox-consoles hebben het 'nieuwe' dashboard inmiddels gekregen en die lijkt nog steeds heel erg op het dashboard dat we al jaren kennen. Ondanks dat de UI door de SSD heerlijk soepel draait, ben ik er geen fan van. Het is omslachtig en rommelig en ik zou graag wat meer customize-opties zien. Zo zou ik bijvoorbeeld willen dat de console na het opstarten direct Games & Apps laat zien.
XSX heeft wel wat nieuwe functies die het vermelden waard zijn. In de eerste plaats is er Auto-HDR, dat zelfs games die geen HDR-ondersteuning hebben alsnog de vette HDR-highlights en -kleuren geeft. Oude games spatten hierdoor weer uit je 4K HDR-scherm! Daarnaast is er Quick Resume, waarmee je binnen een paar seconden kunt wisselen tussen games. Je slaat hiermee intro's, disclaimers en menu's compleet over en begint meteen in-game waar je de vorige keer gebleven was. Wel jammer dat je de Quick Resume niet uit kunt zetten als je er geen gebruik van maakt, aangezien het zo'n 100GB van de SSD afsnoept.

De UI van de PS5 is compleet nieuw en ziet er gelikt uit. Het heeft als basis nog wel dezelfde stijl als op de PS4, maar is nog strakker geworden. Hierdoor voelt het weer fris aan, maar weet je ook nog steeds waar je alles snel kunt vinden, als je de UI van de PS4 gewend bent. Oh, en PS Plus, PS Now en de PS Store zijn geen losse apps meer, maar zijn nu onderdeel van de UI, zo sexy!
De Activity Cards zijn ook helemaal nieuw en moet je zien als shortcuts naar content in de games die je aan het spelen bent. Denk bijvoorbeeld aan de missie waar je mee bezig was, een side quest die je hebt unlockt, of een Trophy die je nog kunt binnentrekken. Door deze content via de Activity Cards op te starten, gooit de PS5 je meteen naar dat stuk content in-game. Daarmee omzeil je intro's, disclaimers en menu's en kan het dus ook gezien worden als een soort Quick Resume, maar dan net even anders.
Vooral aan het begin zijn de Activity Cards overweldigend. Het duurde even voordat ik doorhad dat ze vanzelf aangepast worden naarmate ik de games speel en me juist helpen met shortcuts. Met behulp van de Activity Cards kon ik gemakkelijker dan ooit de Platinum Trophy's halen van Playroom en Miles Morales. Je kunt zelfs korte filmpjes kijken die je helpen met het unlocken van Trophy's! Het werkt als een malle, maar is zeker even wennen.

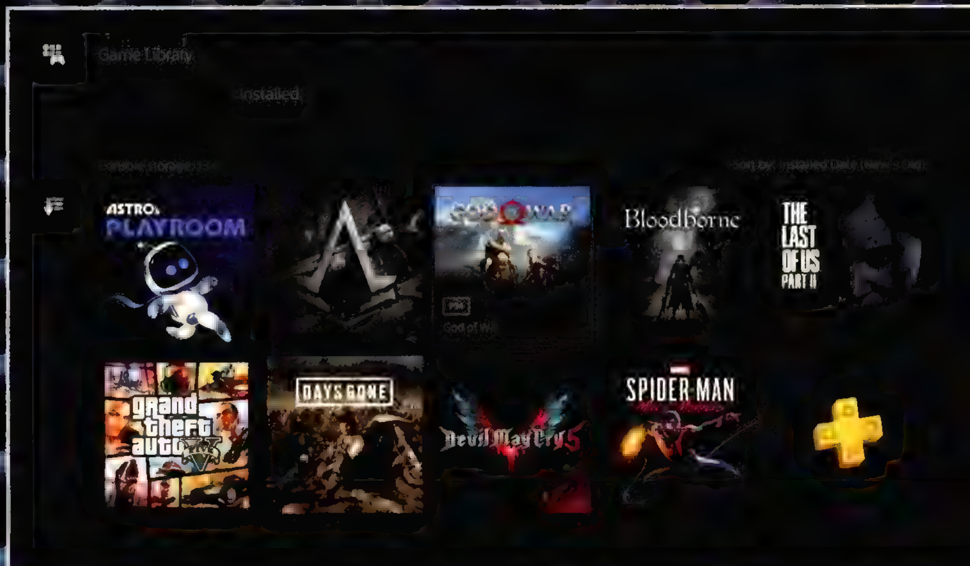


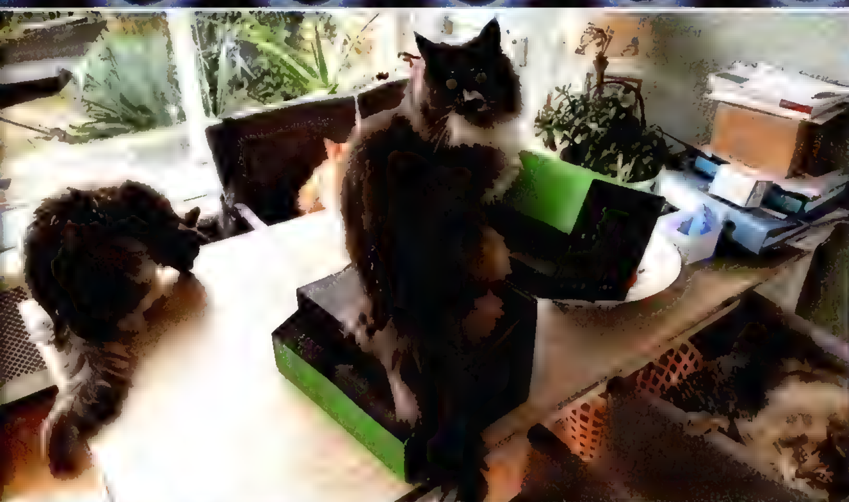


BACKWARDS COMPATIBILITY

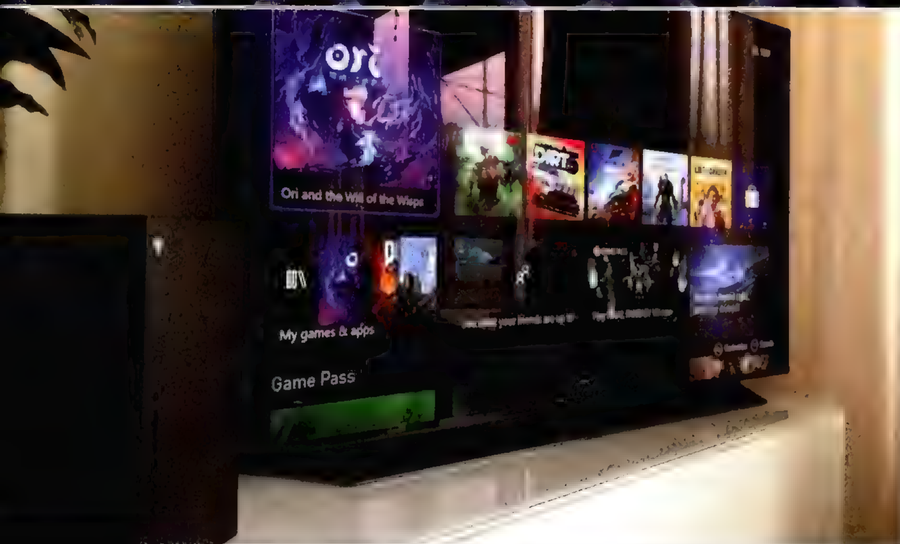
Wat backwards compatibility betreft maakt XSX gehaktballetjes van de PS5. Op XSX kunnen een shitload aan Xbox-, Xbox 360- en Xbox One-games gespeeld worden en die games draaien ook nog eens beter, met hoge resoluties, framerates, en HDR door de Auto-HDR feature. Xbox One-games als Gears 5 en Forza Horizon 4 krijgen daarbij mooie upgrades en zijn zelfs in 4K/60fps te spelen. En ze zien er verbluffend mooi uit. De ultieme fan-service!

Op de PS5 zijn, op een handjevol titels na, alle PS4-games te spelen. Een aantal games heeft een patch gekregen om de framerate te unlocken, zodat je ze in 60fps kunt spelen. That's it! Er is geen enkele technische reden waarom de PS5 geen PS1-, PS2- en PS3-games zou kunnen afspelen, maar toch is het niet mogelijk. Het gaat om geld, aangezien Sony nu opnieuw oude games kan verkopen via de PS Store of PS Now. En ja, dan doen oude games het ineens op magische wijze wel. XSX wint zo hard op het gebied van backwards compatibility, het is geen competitie meer.









XBOX GAME PASS EN PS NOW

PS Plus-leden kunnen een flink aantal PS4-toppers downloaden uit de zogenaamde PlayStation Collection. Vooral als je de PS4 hebt overgeslagen is dit mooie fan-service. PS Now is er ook nog steeds, maar wordt minder interessant door de PlayStation Collection, aangezien een hoop games uit PS Now dus gratis te downloaden zijn voor PS Plus-leden. Het is een aardige service, waarbij je voor een vast bedrag per maand (of per jaar) een aantal PS1-, PS2-, PS3- en PS4-games kunt spelen, maar het staat duidelijk nog in de kinderschoenen en is amper vergelijkbaar met Xbox Game Pass.

Xbox Game Pass is namelijk een meesterlijke service, met een shitload aan Xbox-, Xbox 360-, Xbox One- en XSX-games, en je kunt ook nog eens alle nieuwe first-party-games op launch spelen! Voor een vast bedrag per maand (of per jaar) heb je zo toegang tot ontzettend veel content. Xbox Game Pass is een must-have, zeker met de gruwelijke backwards-compatibility-features van de XSX. »

NEXT-GEN-GAMES?

Traditioneel gezien is de launch line-up voor nieuwe consoles nooit echt interessant, en dat is nu ook het geval voor XSX en PS5. Er zijn een paar uitzonderingen, maar over het algemeen is het aanbod behoorlijk karig, zeker als we kijken naar de exclusives. In vogelvlucht bespreek ik hier welke next-gen games ik heb kunnen spelen in de review-periode.

XBOX SERIES X



DIRT 5

Review op bladzijde 80.

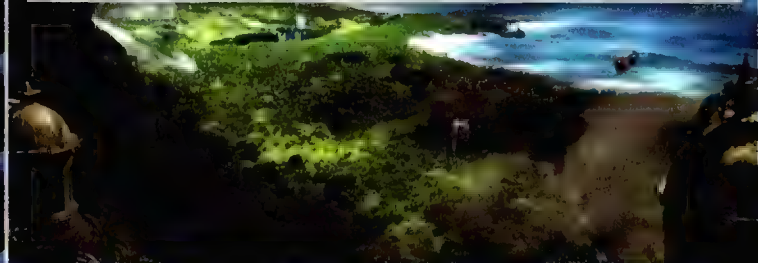


GEARS TACTICS

Niet mijn ding, maar de game ziet er meesterlijk uit in 4K/60fps. Die hoge resolutie komt ook echt van pas met de gebruikte top-down view, waarbij alles scherp blijft, ook in de verte. De filmpjes zijn overigens van absolute wereldklasse, wow!

GEARS 5

Gears 5 is de absolute showcase voor de kracht van XSX. De game gaat op een aantal punten de versie voor de PC op max settings voorbij en draait in 4K/60fps. De multiplayer is zelfs in 120fps te spelen, wat de gameplay zeker ten goede komt. Dit is DE game die je moet opzetten om je vrienden lekker te maken.



FORZA HORIZON 4

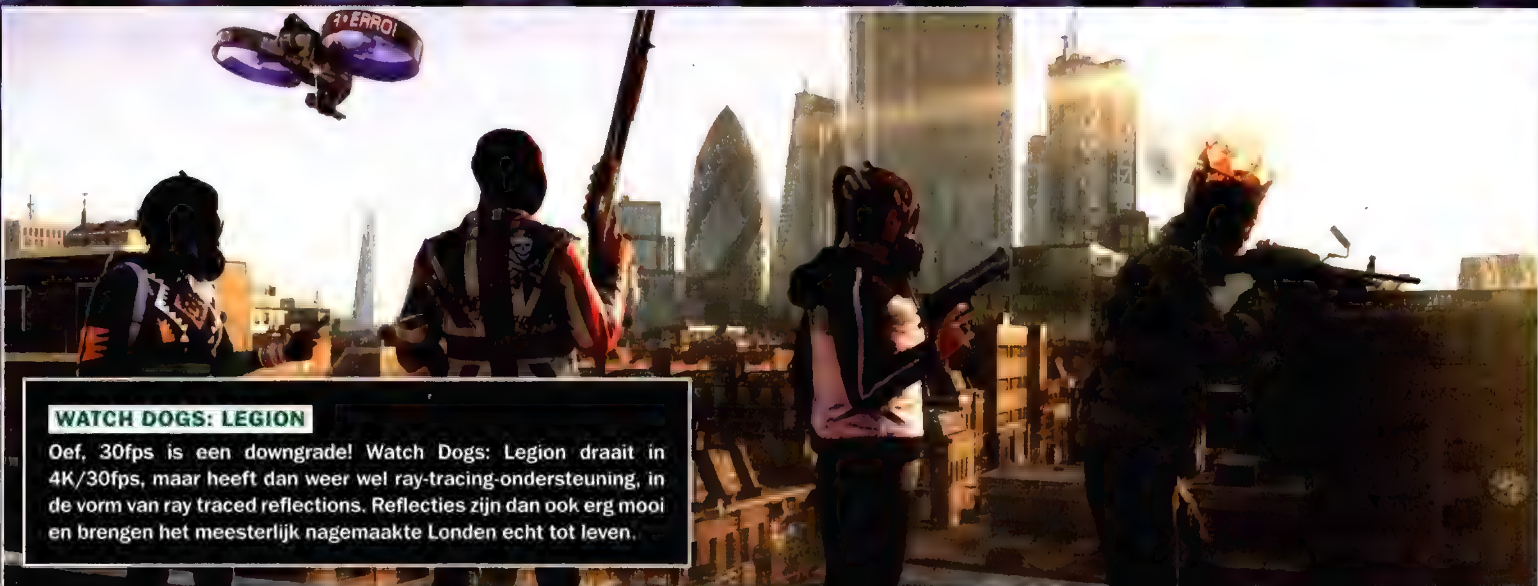
FH4 was al op de Xbox One X prachtig, maar op XSX kan je de game in 4K/60fps spelen. Ondanks dat de game inmiddels al behoorlijk oud begint te worden, is dit nog steeds de mooiste racegame op de Xbox.



YAKUZA: LIKE A DRAGON

De nieuwe Yakuza heeft twee opties, óf native 4K/30fps óf dynamisch 4K/60fps. Het verschil tussen native 4K en upscaled 4K is in Yakuza: Like A Dragon niet zo groot, dus de 60fps-modus is top.





WATCH DOGS: LEGION

Oef, 30fps is een downgrade! Watch Dogs: Legion draait in 4K/30fps, maar heeft dan weer wel ray-tracing-ondersteuning, in de vorm van ray traced reflections. Reflecties zijn dan ook erg mooi en brengen het meesterlijk nagemaakte Londen echt tot leven.



PLAYROOM

Voorgeïnstalleerd op iedere PS5. Een zeer vermakelijke platformer en de perfecte showcase van wat er mogelijk is met de DualSense-controller. Maakt me niet uit hoe hyped je bent voor andere games, Playroom MOET je als eerste spelen!



MARVEL'S SPIDER-MAN: MILES MORALES

Verbluffend strak op de PS5! Er zijn twee modi, namelijk een Graphics en Performance Mode. In de Graphics Mode draait de game in 4K/30fps met prachtige ray-tracing-effecten. De Performance Mode zet de game in 4K/60fps zonder ray tracing en dat is de modus waarin ik de game grotendeels heb gespeeld. 60fps in Spider-Man is fantastisch.

CONCLUSIE

Meer dan ooit zijn Sony en Microsoft een eigen richting opgegaan met hun nieuwe consoles. Microsoft richt zich heel erg op waarde voor je geld met brute hardware en features, Xbox One-compatibele accessoires en een meesterlijke service in de vorm van Xbox Game Pass, maar het ontbreekt nog steeds aan nieuwe Xbox-exclusives. De Xbox One had hier al last van en XSX op launch nog steeds. Ik heb goede hoop, maar de first-party XSX-exclusives komen sowieso pas over twee jaar.

De PS5 doet dan weer echt nieuwe dingen met de DualSense-controller, richt zich juist op exclusives en ziet de backwards compatibility meer als leuke extra, in plaats van een killer feature. Het ene is niet per se beter dan het andere, het is gewoon een andere visie en voor beide valt een hoop te zeggen. Het is maar net wat jij als gamer belangrijker vindt! Laat het in ieder geval duidelijk zijn dat zowel de XSX als de PS5 beide in staat zijn om de komende jaren games te pushen om nóg mooier, nóg groter en nóg beter te worden. De hardware is meesterlijk! ✖



TUSSEN KUNST EN TWITCH

THE CLASSICS

Maandje weggeweest, maar we zijn er weer met een verse editie van Tussen Kunst en Twitch! Deze maand staat de PU in het thema van de vorige generaties, dus dacht Rozenbeek: laten we wat klassiekers erbij halen van onze creatieve uitspattingen op Twitch.

Pareltjes als Aardrijkskundeleraar Wouter (dankjewel Konings1), Salty Wouter (altijd, toch?) of Dennis met dolfijnen, brood, pindakaas, een piratenvlag en kanonnen – why the fuck not? Daarnaast ook de kunstwerken voor Wouter en Dennis voor bij hun 'afscheid' van de PU. En waar blijven die topalbums, zoals de kerstliedjes, de baklap hits en TjeerdDay nou? Ik heb er nog wel honderd gemaakt ondertussen, maar dit zijn toch wel een paar van de mooiste, al zeg ik het zelf.

Wat Dennis ook zegt: ik ben nooit de Imposter in Among us. #sus

Rozenbeek. ✖









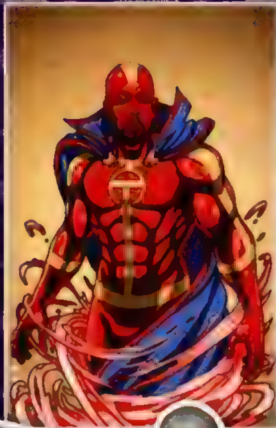







Bahlap








ZAMARRA KOK PRESENTS
WONDERSPONGE REDEMPTION II





PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME REMAKE

OOK DE GRAPHICS ZIJN MET DE TIJD TERUGGEDRAAID!

Saillant feit: Samuel heeft ooit, in een ver verleden, toen hij dácht nog een sixpackje te hebben, voor een Halloween-feestje gecosplayd als de Warrior Within-versie van de Prince of Persia. En, ja, daar zijn foto's van. Maar, neen, die krijgen jullie niet te zien. Die willen jullie niet zien.



Zeventien jaar geleden alweer. Pfffft. Ja, het was 2003 toen de Prince of Persia-franchise gereboot werd met een spelletje genaamd The Sands of Time. Diezelfde game verscheen een paar maanden later op allerlei Beste Games Aller Tijden-lijstjes, en het is begrijpelijk waarom. Ten eerste vertelde het een tof, sfeervol en vooral uniek verhaal, over een Perzische prins die het samen met de pittige prinses Farah moest opnemen tegen de kwaadaardige Vizier van India. Dit deed hij met behulp van een magische dolk waarmee hij de tijd kortstondig kon terugdraaien, waarmee we meteen bij het revolutionaire gameplay-aspect van de game komen: de game een paar seconden kunnen 'terugspoelen', bijvoorbeeld wanneer je een sprong miste en je in een dodelijke kuil donderde. De titulaire Sands of Time lieten gamers over de gehele wereld dus anders nadenken over sterven in videogames. Gecombineerd met het stijltje 'Aladdin, maar dan stoer', bewees de game terecht de grootste hit van het jaar te zijn.

Stoeien

Wat er met deze veelbelovende serie gebeurd is? Typische Ubisoft-oververzadiging. In slechts vijf jaar tijd kreeg The Sands of Time drie vervolgen (Warrior Within, The Two Thrones en, ironisch genoeg, het vaak vergeten The Forgotten Sands) én een wanhopige reboot (The Prince of Persia 2008). Toen de door Disney-geproduceerde film The Prince of Persia: The Sands of Time in 2010 uitkwam en het 't cinematografische equivalent bleek te zijn van een sompige zondagochtenddrol, besefte men eindelijk dat de franchise voorgoed de grond in was gestampt door schaamteloos uitmelkgedrag. Gelukkig was daar meteen een andere franchise om de plaats van de dode prins in te nemen (zie kader) maar, goed, we hebben het dus een decennium zonder de iconische Perzische zwaardvechter moeten uithouden. Totdat Ubisoft ons afgelopen september opeens verraste met het bericht dat we in 2021 eindelijk weer met de prins mogen gaan stoeien! Helaas niet met een nieuwe game, maar wél met een remake van zijn meest gewaardeerde avontuur aller tijden: The Sands of Time.

Soepeler

De eerste berichtgevingen klonken hoopvol. Zo gebruikt men voor deze remake de uiterst capabele AnvilNext 2.0-engine, waar het mooie Assassin's Creed Origins mee ge-





bouwd is, en wordt er ook al twee jaar aan het project gewerkt, wat dubbel zo lang is als de ontwikkelingstijd van de meeste games in de serie. En dat is ook wel logisch: The Sands of Time is een legendarische game, maar wie de zeventien-jaar oude game nu oppakt, zal geconfronteerd worden met een product dat de tand des tijds echt niet heeft doorstaan. Zo beweegt de prins vele malen houteriger dan je dacht te herinneren, en ook de statische camera lijkt echt niet mee te willen werken. Daarom heeft Ubisoft besloten om de game niet te remasteren, maar volledig te remaken. Oftewel: nieuwe textures en modellen, een nieuw, uitgebreider script, een betere besturing, een soepelere camera, een betere balans tussen platforming en combat en zelfs volledig nieuwe vijanden. Alles om van de remake de game te maken die jij je denkt te herinneren. Ook fijn: originele stemacteur Yuri Lowenthal is terug om de prins weer in te spreken. En, ja, dat is inderdaad dezelfde dude die de stem gedaan heeft van Peter Parker in Marvel's Spider-Man én het Miles Morales-vervolg!



PRINCE OF PERSIA IS STIEKEM NOOIT WEGGEWEEST

Het is anno 2020 allang geen geheim meer, maar: wist je dat we de Assassin's Creed-serie te danken hebben aan Prince of Persia? Jazeker: al dat vikingengeweld in Valhalla is rechtstreeks voortgebouwd op een franchise over... een dude uit het oude Iran. Ubisoft wilde Prince of Persia namelijk innoveren door de acrobatiek van de prins te combineren met iets wat toen nog vrij nieuw en spannend was: een open wereld. De game zou Prince of Persia: Assassin heten, en zou ook al de Animus bevatten om te 'verklaren' waarom de speler wel of niet kon doodgaan (net zoals de Sands of Time dat dus hadden gedaan in voorgaande games). Al gauw merkte Ubisoft echter dat het niet werkte om de gameplay van Prince of Persia: The Sands of Time uit te rekken over een gehele stad: de acrobatiek en magische tijdkrachten van de prins waren overduidelijk ontworpen om gebruikt te worden in strak ontworpen hindernisbanen. En dus werd Prince of Persia: Assassin opeens z'n eigen franchise. Wel grappig hoe het cirkeltje nu rond is: Assassin's Creed is mogelijk gemaakt door Prince of Persia, maar deze Prince of Persia-remake is nu mogelijk gemaakt dankzij een engine van Assassin's Creed! Als het maar in de familie blijft, he?

"Alles om van de remake de game te maken die jij je denkt te herinneren."

Lachwekkend

Er is wel één gigantisch probleem met The Sands of Time Remake: het ziet er nίét uit. Ja, de game is al twee jaar in ontwikkeling, maar wel door de Indiase studio's Ubisoft Mumbai en Ubisoft Pune, wat twee studio's zijn die nog nooit eerder de ontwikkeling van een game hebben geleid. En dat is te zien. De trailer van de game is daarom ook online volledig geridiculiseerd voor z'n lachwekkend achterhaalde graphics. The Sands of Time Remake ziet er oprecht uit als een PlayStation 3-game – heck, het ziet eruit als een búdget PlayStation 3-game! – en dat is gewoon funest in een wereld waarin we oogstrelende, revolutionaire remakes hebben gehad als Resident Evil 2, Final Fantasy VII en Demon's Souls. Ja, oké, de game gaat 'slechts' 40 euro kosten, maar gezien het nalatenschap van de prins hadden we veel meer verwacht dan deze veredelde remaster. Want dat is wat het meeste steekt: dat de graphics net anders genoeg zijn dat de game geen remaster genoemd mag worden, maar dat ze tevens dusdanig kut zijn dat het label 'remake' gewoon lachwekkend is. Hopelijk hebben we toevállig in het promomateriaal het slechtste gezien wat de game te bieden heeft en valt het uiteindelijke product nog wel mee. En anders kunnen we als goedmakertje de allereerste Prince of Persia-game uit 1989 spelen, want die zit blijkbaar in deze remake inbegrepen. Eh, yay? ★



VERWACHTING ***SAMUEL:***
Als deze remake inderdaad net zo lekker wegspeelt als de ontwikkelaars zeggen en ik straks zo soepel als boter langs muren kan sprinten, dan hoor je mij niet klagen. Bereid je ogen wel voor, want de kans is érg groot dat deze zwanenzang voor de huidige generatie de lelijkste ooit wordt.

- + De prins is terug!
- + Niet alleen nieuw likje verf: ook de gameplay wordt vernieuwd.
- – Dat likje verf is wel echt hondslelijk. WTF!
- – Waarom krijgen zulke onervaren studio's deze IP?!

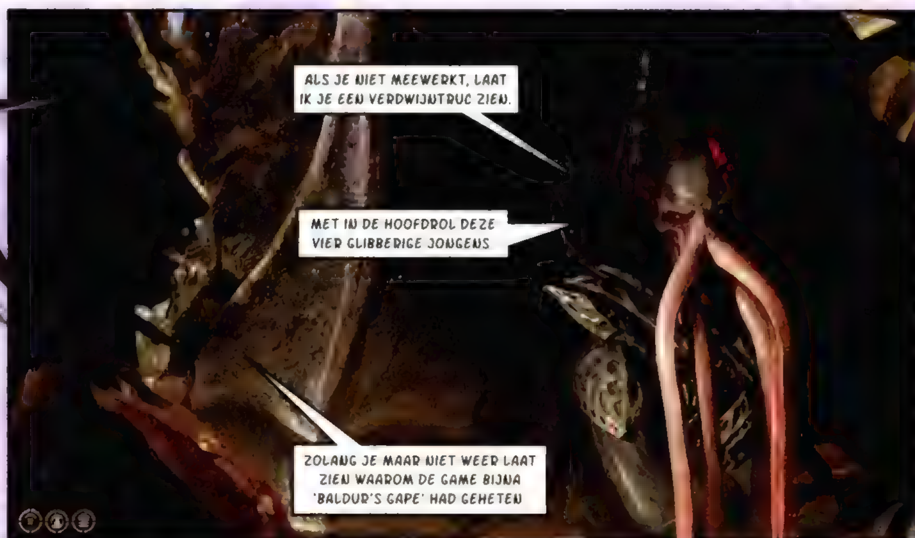
ACTION-ADVENTURE
UBISOFT PUNE/UBI MUMBAI
1 SPELER
21-01-2021

PC PREVIEW

BALDUR'S GATE 3

TANTALUSKWELLING

Het is een vreemde gewaarwording om een game waar je al tweeëneenhalf decennia met spanning op zit te wachten, eigenlijk niet te willen spelen. Wouter heeft zo'n bijzondere relatie met Baldur's Gate 3.



Mijn relatie met Baldur's Gate is goed gedocumenteerd, maar ik zal het nog even samenvatten. Want om te begrijpen wat voor conflicterende gevoelens er nu door me heen gaan, moet je weten dat ik een lange geschiedenis heb met deze RPG-serie. Baldur's Gate was namelijk mijn eerste, echte gameliefde. Ik heb het niet over Dora in het zwembad, waar ik zomaar m'n tong in mocht steken. Of over Angelina, de helft van een tweeling waar ik een paar jaar eerder altijd naar schreeuwde dat ze vlooien had, maar die hele zachte lippen bleek te hebben. Nee, ik heb het over de eerste échte liefde, zo eentje waarvan je zeker wist dat als het voorbij was, je zou sterven van hartzeer. Ik heb over het niemand minder dan Die Ene, De Ware... althans voor zolang het duurde. Het meisje waar ik tientallen liefdesbrieven voor schreef, die mij duizend nieuwe dingen liet voelen per seconde, zij die zovelen voorging maar toch ongeëvenaard blijft. Ze is de blauwdruk van alles dat ik weet over liefde, Baldur's Gate is de basis waar mijn gaming-passie op voortgebouwd is.

De Jacht naar Voldoening

Ja, ik realiseer me dat de vergelijking tussen een game en een (ex-)geliefde een waar PU-cliché is, maar voor mij is Baldur's Gate niet anders te omschrijven. Het eerste deel van deze serie heeft me namelijk op vroege leeftijd geïntroduceerd aan het gros van mijn favoriete videogame-elementen: exploratie, progressie, customization en, geloof het of geloof het niet, menselijk drama. Het liet me voor het eerst écht de oneindige potentie zien van digitale media en sleurde me mee in een onvergetelijk avontuur van ongekende diepte. Ik speelde Baldur's Gate voor het eerst in Melbourne, Australië, maar mijn geest en ziel bevonden zich volledig, zonder overgave, in de Forgotten Realms. Eigenlijk ben ik sindsdien, mijn hele leven al, bezig om datzelfde gevoel na te jagen. Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, Icewind Dale en Neverwinter Nights, Dragon Age, Mass Effect en Pillars of Eternity; ik speelde ze om het BG-gevormde gat te vullen. Het lukte deze titels allemaal deels, de een meer dan de ander, maar nooit had ik gedacht dat zelfs het verschijnen van Baldur's Gate 3 niet genoeg zou zijn om dat perfecte gevoel van escapisme terug te krijgen.

> **"Opvallend is de vrijheid die je krijgt om te puzzelen, te experimenteren, te rollenspellen."**



De Moeder

Tegelijkertijd is Baldur's Gate 3 wel zo'n beetje álles wat ik hoopte dat het zou zijn. Althans, zo lijkt dat nu. De combat is in de eerste uren van de game nog niet extreem boeiend en uitgebreid, maar het wordt al snel precies zo breinbrekend tactisch als ik verwachtte. Tegen de tijd dat je level 10-20 wordt is je party godlike en kan ik me, door mijn ervaring met Dungeons and Dragons en de vorige games, precies voorstellen hoe groots uiteindelijk een gevecht met bijvoorbeeld een Beholder, Elder Titan, Tarrasque of natuurlijk een Mindflayer moet

zijn. Maar voordat het zover is ben je voornamelijk bezig met het bevechten van goblins en spinnen, waarbij het vooral opvalt dat de battles niet meer 'real time' verlopen. In de vorige BG's diende je te pauzeren op de juiste momenten om je wizards, rangers, fighters, warlocks, etc. opdrachten te geven, maar deel 3 is gewoon volledig turn-based. En dat is eigenlijk ook veel logischer, want Dungeons and Dragons is DE MOEDER van turn-based.



Crea-gaming

Nee, er is vooralsnog weinig dat Baldur's Gate 3 verkeerd doet: de exploratie, de dialoogopties, het loot-systeem; alles is puur RPG en precies hetgeen waar ik al decennia achteraan jaag. Maar het element dat me echt opviel en verraste tijdens het spelen van Baldur's Gate 3 in Early Access, dat is de vrijheid die je krijgt om te puzzelen, te experimenteren, te rollenspelen. Je wordt aangemoedigd om de vaardigheden van je personages te gebruiken op manieren die niet meteen heel erg vanzelfsprekend zijn, zoals het gebruiken van magic scrolls om dialogen te beïnvloeden en het vooruitsturen van bepaalde party members om op stealthy wijzen grote gevechten alvast te scouten/voor te bereiden. Baldur's Gate 3 daagt je uit, veel meer dan de doorsnee triple-A RPG's van de laatste jaren dat doen. Gebruik je stealth, tactiek, exploratie of simpelweg je scherpe tong om verder te komen in de game? Het kan in theorie allemaal, dus ga maar experimenteren!

DND: THE GAME

In de jaren '70 besloten Gary Gygax en Dave Arneson een spel te maken dat popcultuur voor altijd zou veranderen: Dungeons and Dragons. Kort na het ontstaan van dit tabletop-spel dat met pen en papier gespeeld werd, begonnen hele vroege computerspellen de basisregels ervan over te nemen en te digitaliseren. Het evolueerde in de jaren '80 tot de dungeon crawler, met games als Eye of the Beholder, Ultima en Wizardy tot gevolg. Door die laatste werden Enix en Square in Japan geïnspireerd om Dragon Quest en Final Fantasy te maken, waardoor je kan zeggen dat het hele RPG-genre zijn bestaan te danken heeft aan Dungeons and Dragons. En Baldur's Gate? Dat was eigenlijk de eerste, echte game die officieel verbonden was aan de D&D-franchise en zich écht in de Forgotten Realms afspeelt. Kortom: D&D is de basis van RPG's en ik ben de evangelist die zal zorgen dat niemand het vergeet!

Wil je meer weten over de geschiedenis van Dungeons and Dragons met betrekking tot RPG's? Check dan mijn uitgebreide verhaal op pu.nl/DNDRPG

Te vroeg op het feestje

Goed, dat klink allemaal redelijk perfect, toch? Het lijkt alsof dit de reïncarnatie is van die grote, eerste gameliefde waar ik jaren geleden als een blok voor viel. En dat is het ook, op veel manieren. Maar er is één groot nadeel: Baldur's Gate 3 is eigenlijk nog niet uit. De game bevindt zich momenteel, en voorlopig, nog in Early Access en dat betekent eigenlijk dat ik een bèta heb gespeeld van de RPG die het op een dag zal zijn. Dat betekent ook dat er nog knetterveel bugs in zitten, er lange laadtijden zijn, de framerate niet bepaald soepel loopt, personages regelmatig veranderen in een soort van freaky glitch-monsters en stukken dialogen soms ontbreken. Maar voor een game als deze kan ik een zeer geduldig en tolerant mens zijn die deze geboortespasmes voor lief neemt. Waar het allemaal echter een stuk moeilijk van wordt, is het feit dat je je savegames niet kan meenemen naar de volledige versie van Baldur's Gate 3. OUCH, dat is een leverstoot waar je van dubbel klapt.



In d'r hempie staan

Kijk, ik snap de beslissing van Larian Studios (Belgische trots!) om BG3 in early access te gooien volkomen, want het is eigenlijk heel logisch om de community je game te laten testen. Maar ik heb er wel gemengde gevoelens over. Baldur's Gate 3 op deze manier spelen is namelijk bedoeld voor spelers *"who really want to be part of development, who just want to give us as much feedback as they can, who will play over and over"*, aldus Larian. En dat ben ik eigenlijk totaal niet. Maar als je grote, eerste liefde weer vrijgezel is en ze sturen je een berichtje, ga je diegene dan negeren? Kan je je nieuwsgierigheid naar hen dan bedwingen en verder gaan met je leven? Sommigen misschien wel, maar ik ben van zwakker vleesch gemaakt. ★



VERWACHTING WOUTER:
Baldur's Gate 3 lijkt alles te gaan worden waar ik op hoop. Het is dan ook een tantaluskwelling om de game NIET te spelen, want ik wil zó graag!

+ De Grandpappy van RPG's is terug!
+ Exploratie, progressie, customization en, yup, menselijk drama.
+ Creatief gamen.
- Ik zou hem in deze staat nog niet spelen.

RPG
LARIAN STUDIOS
1 SPELER
TBA

TWIN MIRROR

IS DONTNOD NOG WEL ZO HOT?

Life is Strange gaf het vastgeroeste graphic-adventure-genre een welkome trap in den anusch. Een tegenvallend vervolg én semi-vervolg (Tell me Why) verder, lijkt diens ontwikkelaar echter meer dan ooit een one-trick pony. Graddus vraag zicht af of Twin Mirror de schwung terugbrengt, of dat het tijd wordt Dontnod een spiegel voor te houden.



PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Ik probeer altijd 100% objectief te zijn. Alles en iedereen een kans te geven, en te leven met open vizier. Toch betrap ik mezelf soms op vooroordelen. Als ik een 30-plus virgin in de tram zie zitten bijvoorbeeld, met een vieze, plakkerige bril op z'n vieze, plakkerige neus en het haar met een klodder spuug over het kalende hoofd geplakt. Dan denk ik: jongens, wat een dork.

Precies zo'n reactie had ik bij Twin Mirrors hoofdpersonage Sam Higgs. "Poeh he, wat een zielloze clichékop! Eentje in de categorie Aidyn Pierce/Arno Dorian. Karakterloze, grijze muis

Het ding is dat mijn intuïtie me op dit soort momenten zelden in de steek laat en mijn bange vermoedens in de praktijk vaak waarheid blijken. Tel daarbij op dat Dontnods laatste twee titels niet bepaald GotY-materiaal waren, en de vraag of we langzamerhand 'au revoir' moeten zeggen tegen de hoogtijdagen van de Franse ontwikkelaar, lijkt gerechtvaardigd.

Aan deflatie onderhevig

Of wacht, misschien moet ik dat breder trekken. Misschien moet ik zeggen dat de graphic adventure als gehéél niet z'n beste periode beleeft. Want laten we eerlijk zijn: ook genrebroeders als The Dark Pictures Anthology en Syberia blinken niet bepaald uit in het leveren van wereldschokkende bijdrages. Om over Telltale, god hebbe hun ziel, maar te zwijgen. De laatste verhalende adventure-titel die wat mij betreft echt iets briljanterigs nieuws deed was Until Dawn in 2015, met z'n levensechte acteurs en beklemmende insta-death keuzes. Ook de eerste Life is Strange voelde destijds als een frisse wind, vooral dankzij de volwassen thematiek.

Maar waar andere genres zich blijven ontwikkelen, nieuwe dingen proberen en op die manier relevant blijven, zit het grafische avontuur verstrikt in oer-concepten. Beetje door statische omgevingen lopen, op A rammen om te kijken of iets interactief is en zo ja: dan triggert A) een cutscene, of B) je krijgt een keuze, die uiteindelijk alleen interessant is voor de statistieken na afloop van de game. Elke ontwikkelaar heeft inmiddels ook z'n eigen clichés: zo bestaan Supermassives gamecasts steevast uit een stel 'coole' maar dommige teens, terwijl Dontnod bij bovennatuurlijke krachten zweert.

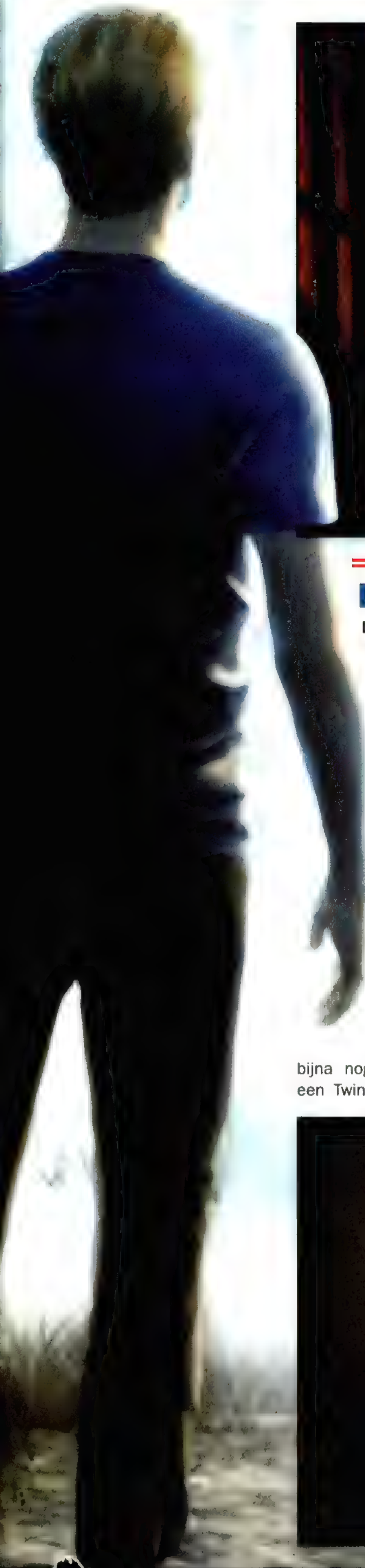
> **"Het ziet er in ieder geval rete-goed uit, een soort HD-remake van de sfeer van Alan Wake."**

Geen uitzondering

Twin Mirror lijkt hier geen uitzondering op te worden. Je speelt dus als Sam Higgs, journalist/detective/wandelend cliché, wiens beste mattie enige tijd geleden op mysterieuze wijze om het leven kwam. Nu moet Sam onderzoeken wat er gebeurd is, maar dat gaat natuurlijk niet zonder bovennatuurlijke shizzle. Neem de zogenaamde 'Double' – een soort in nevelen gehuld geweten dat bij belangrijke beslissingen advocaat van de duivel speelt. Ga je persoon X helpen, of toch Y? Doe je morgen pindakaas op je boterham? Of toch Nutella? Je kent het wel.

Daarnaast heeft Sam z'n eigen 'Mind Palace', een soort veilige plek waar h alles even 'op pauze' kan ze ten, de hardships van z'n me witte privileges doordrenkt leven kan laten bezinken e net kan doen alsof mamm warme chocomelk voor he maakt. Met andere woorde






Aaah, dus dit 'is where the magic happens'!

DE SUFSTE GAMEPERSONAGES OOIT

De top drie is van Ubisoft! Terwijl daar op kantoor toch best wat 'characters' schijnen rond te lopen...

5 Master Chief (Halo) - Gewoon een saaie Doomguy-kloon

4 Gordon Freeman (Half-Life) - Gasten met zo'n hipsterbril proberen meestal een schrijnend gebrek aan persoonlijkheid te verbergen.

3 Junior Deputy (Far Cry 5) - De wat nou? Jep, ik had ook nog nooit van deze rukkert gehoord, maar kennelijk speel je als hem.

2 Arno Dorian (Assassin's Creed Unity) - Heeft evenveel persoonlijkheid als een schemerlamp.

1 Aiden Pierce (Watch Dogs) - Het enige dat Aiden nóg generieker zou maken, is als z'n naam John Smith zou zijn.

wederom een power die we – zij het net in lichtelijk andere vorm – ook al in Life is Strange en Tell Me Why voorbij zagen komen.

Ohja, vergeet ik bijna nog een ander cliché: een Twin Peaks-achtig dorpje ergens in ruraal Amerika, met naaldbomen natuurlijk. Veel naaldbomen. Waar de lokale drive-in half lauwe, veel te bittere koffie schenkt en de plaatselijke sheriff een man van 80 is met één doof oor.

Natte krant

Het is echt zonde dat zo'n natte krant als Sam Higgs de hoofdrol speelt, want buiten zijn oersaaie uiterlijk, dito persoonlijkheid en alle genreclichés die Dontnod in Twin Mirror propt, lijkt de game me best oké!

Het ziet er in ieder geval retegoed uit, een soort HD-remake van de sfeer van Alan Wake. Je weet wel, die 10 jaar oude titel van Remedy, uit de tijd waarin dit soort Amerikaanse bergdorpjes nog niet compleet uitgemolken waren.

Bovendien ben ik fan van het genre. Dat zou je misschien niet zeggen na de pot azijn die ik hierboven opentrek, maar dat doe ik alleen omdat dit soort games me aan het hart gaan. Omdat ik ervan geniet, en hoop dat het genre nog een lang leven beschoren is. Soms twijfel ik daaraan. Zeker de laatste tijd, nu Tell Me Why (scoorde een 71), TDPA: Little Hope (een 75) en al die andere even bleu uit de hoek komen als een PU-stagiair op z'n eerste werkdag.

Cookie-cutter game

Dus... ben ik bevooroordeeld? Moet nog maar blijken of Sam echt zo'n grade A douchebag is? Tja, wellicht. Maar geloof me: ik herken een cookie-cutter game als ik 'em zie. En dat is in dit geval teleurstellend. Dontnod heeft laten zien dat het meer in huis heeft. Dat ze verrassend en verfrissend uit de hoek kunnen komen; iets wat JUIST in het toch al redelijk beperkte, met films concurrerende graphic-adventure-genre belangrijk is. Alleen al daarom moeten we met minder geen genoegen nemen.

En zeg eerlijk: die Sam is toch ook gewoon de meest generieke videogame-guy ooit? Ik hoef mezelf echt niet terug te trekken in m'n Mind Palace om dat te kunnen zien... ★



VERWACHTING *GRADDUS:*

Een paar van de belangrijkste dingen in verhalende games zijn de personages, en laat Twin Mirror nou een natte wind in de hoofdrol hebben... Maar ook buiten deze verschrikkelijke miscast lijkt de rest van de game cliché. Zonde, want Dontnod kan beter!

- + De sfeer is minder 'teeny' dan Life is Strange/Tell me Why.
- + Oogt verder als een klassieke Dontnod-game.
- - Oogt verder als een klassieke Dontnod-game.
- - Sam Higgs is de grootste kneus ooit.

ADVENTURE
DONTNOD/BANDAI NAMCO
1 SPELER
TBA 2020

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"MAN O MAN, NU IK DIT ALLEMAAL ZO HEB OPGESCHREVEN, GAAT HET ME WEL DUIZELEN, WAT EEN HOOG GEHALTE WARME HERINNERINGEN PER VIERKANTE ALINEA!"



Bij het afscheid nemen van deze generatie breidt Jurjen het Nederlands metriek stelsel uit alsof het niets is.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

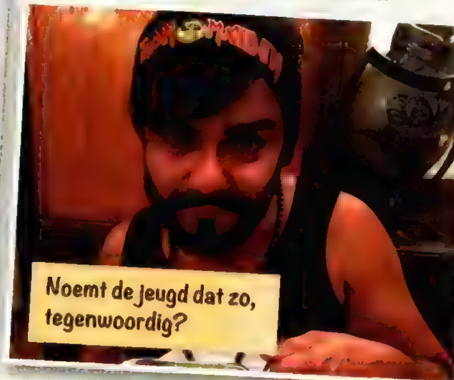
"ALS IK JONGEREN EEN OF ANDER KUTNUMMER VAN NICKI MINAJ EEN 'CLASSIC' HOOR NOEMEN EN DENK: 'DIE MEUK KWAM TOCH GISTEREN UIT?'"



Graddus begint zich een dagje ouder te voelen.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IK MOET KLUSSEN IN HET NIEUWE APPARTEMENT VAN M'N VRIENDIN!"



Noemt de jeugd dat zo, tegenwoordig?

"IK BEN DRUK BEZIG MET HET UITTESTEN VAN DE PS5 EN XBOX SERIES X!"



Geluksvogel...

"WE MOETEN NOG EEN SHITLOAD AAN FILMPJES OPNEMEN MET DE PS5 EN XBOX SERIES X!"



Wrijf het er anders even nóg harder in, Florian...

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

The Falconeer

Carto

XIII

Chicken Police

Slash Quest

Ride 4

De Sims 4: Sneeuwpret

Destiny 2: Beyond Light

ZEVEN JAAR AAN GAMING SAMENGEVAT

EEN GENERATIE G

We staan aan de dageraad van een nieuwe generatie, dus is het tijd om afscheid te nemen van het PS4-/Xbox One-tijdperk. Daarvoor hebben we de gehele redactie opgetrommeld om hun favoriete games van een generatie te onthullen en onze unieke visie op deze periode van gaming te geven. En ja, de Switch laten we even buiten beschouwing, want daar nemen we geen afscheid van natuurlijk!

DAT WAS 'M DAN: DE ACHTSTE GENERATIE

De achtste generatie heeft maar liefst zeven jaar geduurd. En wat een jaren zijn het geweest! Jurjen tikt de hoogtepunten nog even aan. Welke heb jij allemaal gespeeld?



De achtste generatie spelcomputers begon in november 2013, toen de PS4 en Xbox One in Europa werden uitgebracht. Helaas voor Nederland en België verscheen de Xbox One bij ons pas een jaartje later, in september 2014. En de Wii U van Nintendo? Die was al een jaartje eerder verschenen. Maar goed, dat was vanwege zijn, eh, 'andere' mogelijkheden toen al geen directe concurrent voor de PS4 en Xbox One, en inmiddels is Nintendo nóg meer zijn eigen koers gaan voeren, dus laten we die maar even buiten beschouwing.

LAUWE LAUNCH

De PS4 en Xbox One werden beide in de markt gezet als krachtige alles-in-één-entertainmentsystemen met allerhande apps, zoals die van Mixer, Twitch en Netflix. Toch hebben de meeste mensen die consoles waarschijnlijk vooral gekocht om er games op te spelen. Helaas was het aanbod aan games in eerste instantie nog niet om over naar huis te schrijven, naast dingen als Battlefield 4 en FIFA moest Killzone: Shadow Fall de PS4-kar trekken, terwijl Forza 5 en Killer Instinct voor de verse Xbox One-bezitters de voornaamste exclusives waren. Gelukkig kwamen er later meer.

TOPJAAR 2014

2014 was een geweldig jaar voor álle gamers. Zo werd het leven van Wii U-bezitters verrijkt met Mario Kart 8, Super Smash Bros. for Wii U en Bayonetta 2, ontvingen PlayStation-bezitters The Last of Us Remastered, en kregen Xbox One-bezitters de exclusives Forza Horizon 2 en Titanfall. Welke van de twee next-gens in 2014 de vetste exclusives had? Dat maakte destijds nog niet zoveel uit, want er verschenen dat jaar heel wat must-play-titels voor béíde systemen, waaronder Destiny, Far Cry 4, Wolfenstein: The New Order, Dragon Age Inquisition en de next-gen-versie van het in 2013 verschenen GTAV.

OPEN WERELDEN WAAR JE MAAR KIJKT

Toen GTAV in 2014 verscheen, leverde die game de grootste en mooiste open wereld die je virtueel kon bezoeken. Maar een jaartje later verscheen een grotere (zeker) en mooiere (misschien) open wereld, namelijk die van The Witcher 3. En zo zou deze generatie óók de generatie worden die op overtuigende wijze allerlei prachtige open en semi-open werelden





EGENERALISEERD







in beeld bracht. Denk maar eens terug aan die van Assassin's Creed Black Flag (2013), Origins (2017) & Odyssey (2018), Fallout 4 (2015), Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015), Horizon: Zero Dawn (2017), Nier: Automata (2017), Zelda: Breath of the Wild (2017), Marvel's Spider-Man (2018), Watch Dogs 2 (2016), Final Fantasy XV (2016), Days Gone (2019), Mafia III (2016), Monster Hunter: World (2018), Death Stranding (2019) en Ghost of Tsushima (2020). En dan heb ik er inderdaad eentje nog niet genoemd, de game die in vele opzichten de open-wereld-show heeft gestolen: het in 2018 verschenen Red Dead Redemption 2.

KLEINERE PARELTJES

Met al die steeds grotere en mooiere werelden, groeiden ook de geluiden over de benauwende omstandigheden waaronder die gemaakt werden. Door steeds grotere teams, die steeds meer overuren moesten draaien om al die mooie games voor ons in elkaar te flansen. Tegelijkertijd bewezen kleinere studio's dat je ook met veel minder kosten en moeite aangrijpende game-ervaringen kon ontwikkelen, denk maar eens aan het plezier dat pareltjes als Towerfall Ascension (2014), Shovel Knight (2015), Inside (2016), Undertale (2017), Celeste (2018) en



Slay the Spire (2019) ons brachten, en laat ik wat dat betreft de coole en experimentele VR-titels als Superhot (2016), Job Simulator (2016), Cuphead (2017), Astro Bot (2018), Beat Saber (2018) en Blood & Truth (2019) niet vergeten.

WAS DAT SLECHTS EEN GENERATIE?

Man o man, nu ik dit allemaal zo heb opgeschreven, gaat het me wel duizelen, wat een hoog gehalte warme herinneringen per vierkante alinea! En dan heb ik het nog niet eens gehad over top-exclusives als Uncharted 4, The Last of Us 2, Gears 5 en Sea of Thieves, alsook artistiek fraaie games als The Last Guardian, Bloodborne, God of War, A Plague's Tale en Persona 5, laat staan de 'eeuwige games' als Hearthstone, Roblox, Fortnite, PUBG, Minecraft, COD: Warzone en Rocket League. Kan het echt zo zijn, dat we gedurende de volgende generatie wéér zoveel plezier gaan beleven?

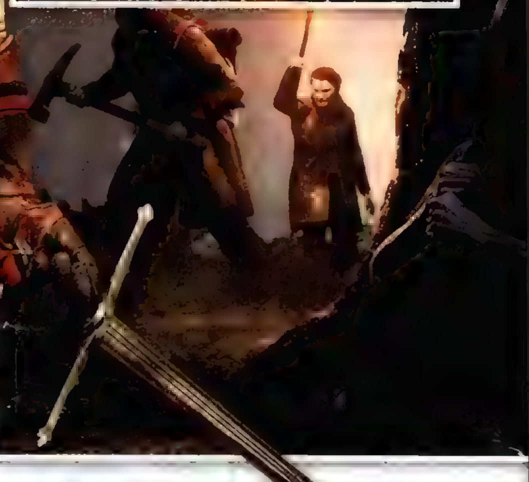
Generatie TOP 3

① The Witcher 3: Wild Hunt
Als deze wereld op een dag in elkaar stort, dan is er één game waar ik aan zal denken. Eigenlijk is het nog steeds onvoorstelbaar hoe goed, ingenieus en aangrijpend de avonturen zijn die je in deze RPG beleeft. The Witcher 3 blijf ik tot aan het einde der tijden spelen.

② The Last of Us Part 2
Van alle games in deze generatie schokte dit meesterwerk van een vervolg het meest. Naughty Dog neemt het medium, doet er iets unieks mee en leert je iets over de mensheid. Deze ontwikkelaar gaat dit nooit meer overtreffen.

③ Celeste
Celeste hielp me mijn eigen berg te beklimmen. Meer complimenten kan ik een game niet geven. Deze unieke platformer blijft je motiveren om niet op te geven en pusht je tot dingen die je nooit voor ogen had. Speel deze waanzinnige game, alsjeblieft.







Generatie TOP 3

① Bloodborne
Hidetaka Miyazaki's Souls-games waren stuk voor stuk dé onbetwistbare hoogtepunten van de afgelopen generatie voor mij, en van al deze games was Bloodborne de allerbeste. Al is het maar voor die geniale en compleet onverwachte manier waarop de game schakelt van Victoriaanse, gotische horror naar kosmische, Lovecraft-achtige horror. Perfectie.

② Super Smash Bros. for Wii U
De enige reden dat Smash Ultimate nú de grootste liefdesbrief aan gaming is, is omdat het op de schouders staat van deze Wii U-reus. 'Smash 4' nam de toegankelijkheid van Brawl en voegde daar technische diepgang en nieuwe personages aan toe, zoals de legendarische Cloud 'ik zat niet eens in PlayStation All-Stars' Strife. De Wii U wordt gezien als een commerciële flop, maar Smash 4 rechtvaardigde in z'n eentje de aankoop ervan.

③ Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
De laatste Metal Gear-game van geestelijk vader Hideo Kojima, wist – samen met The Legend of Zelda: Breath of the Wild – het onmogelijke te bereiken: het maken van een openwereldgame die mij niet alleen wist te boeien, maar mij zelfs wist te obsederen. Veel games zeggen dat ze je, qua gameplay, volledige tactische, creatieve en vernietigende vrijheid willen bieden, maar alleen The Phantom Pain slaagde daar ook in.



Generatie TOP 3

De Xbox One kan je gewoon skippen voor mij. Wat een prutgeneratie was dat. Waar ik destijds al mijn multiplatform-games op de Xbox 360 speelde, zijn ze tijdens de One-generatie verhuisd naar mijn PS4.

3 FIFA 19
Meest gespeelde game. Met afstand. Ik vond dit ook de lekkerste footie van de huidige generatie.

2 God of War
Beste herstart ooit van een franchise. En nog een bewijs dat je voor echt goede avonturen bij PlayStation moest zijn.

1 The Last of Us Part 2
Beste SP deze generatie voor mij, met afstand. Niet vanwege vermeende Wokeness, want daar heb ik een bloedhekel aan, maar omdat het gewoon een mega-experience was.







OnpoPUlaire OPUnie

DIT WAS DE GENERATIE DIE MIJ 'BRAK'

Wie mij langer dan een dag kent, weet dat ik zielsveel van gaming hou, maar ook dat ik het ontzettend serieus neem als media- en kunstvorm. Ik heb mezelf altijd gezien als een purist: ik geloof dat gaming op z'n best is (en het sterkst kan evolueren) als het zich focust op hetgeen het uniek maakt, namelijk het interactieve. (Heb er zelfs ooit aan gedacht om een 'Gameplay Über Alles'-tattoo te nemen, totdat ik me herinnerde dat ik de warmte van een vrouw graag wil blijven voelen.) Zo is een van mijn grootste irritaties sinds de zesde generatie gaming dat de industrie maar steeds meer de focus is blijven verleggen naar het vertellen van verhalen en het creëren van 'cinematografische ervaringen'. "Flikker toch op", dacht ik altijd. "Daar zijn boeken, series en films veel beter in. Laat games games zijn." Nou wil ik niet zeggen dat mijn mening daarin veranderd is – zo ben ik nog steeds salty dat Doom Eternal z'n oppervlakkige verhaal opeens verdomd serieus neemt, bijvoorbeeld – maar ik kan nu wel officieel zeggen dat de afgelopen generatie mij gedwongen heeft wat meer... open-minded te zijn.

Ontwikkelaars zijn zo goed geworden in hun ambacht dat de kwaliteit van cinematografische games (en de manier waarop ze gameplay en verhaal balanceren) dusdanig hoog is dat zelfs ik niet meer om dat soort games heen kon. Vooral de exclusieve output van de PlayStation 4 heeft mij doen toegeven dat het filmisch vertellen van verhalen in games volwassen genoeg is geworden en ik me er niet meer tegen hoef te verzetten. Marvel's Spider-Man, Final Fantasy VII Remake, Yakuza 6, Horizon: Zero Dawn, God of War, Ghost of Tsushima... Allemaal games waarbij de narratieve elementen net zo goed in elkaar staken als de interactieve; soms werkten ze zelfs op naadloze wijze samen. Ik zal deze generatie dus voor altijd blijven herinneren als de generatie die bewees dat, ja, oké, ik er soms naast zit. Maar, hé, dat hoort nou eenmaal bij volwassen worden. »





Generatie TOP 3

③ Death Stranding
Natuurlijk staan er nog een half dozijn scènes van The Last of Us Part 2 op mijn netvlies gebrand, maar Kojima's mindfuck-met-rugzak wint het met een neuslengte. Ondanks alle barsten in plot, tempo, combat en nog veel meer, bleef Death Stranding achteraf het langst nazinderen. Ik trek nog altijd graag het virtuele bergschoeisel aan om wat recreatief te gaan all-terrain FedExen.

② Titanfall
En voor de volledigheid maak je daar maar Titanfall en Titanfall 2 van. Op papier was deze shooter met extreme player mobility voor mij niet echt een match. In shooters ben ik meer van: "doe mij maar een snipergeweer vanop een lekker camp-plekje." En terwijl ik om die reden met een grote bocht om Call of Duty Black Ops III en Infinite Warfare heenliep, kon ik van dat hyperbeweeglijke in de Titanfall games geen genoeg krijgen. Tenzij het objectief erom vroeg, vermeed ik zelfs die logge titelrol-kolossen. Het leek alsof alles klopte. Een formule en vibe waar Apex Legends met succes gebruik van maakt.

① Grand Theft Auto V
Hoewel de beloofde maar crimineel lang uitgestelde co-op nu net dat onderdeel was waar ik vooraf het hardst naar uitkeek, was het uiteindelijk de singleplayer die me van mijn sokken blies. Dit was de beste tv-actie-soap-dramedyreeks die ik ooit speelde. Misschien beter nog dan die met Nico in de vorige. Geen hersencel die tijdens die series-finale ook maar een seconde overwoog om als Franklin mijn sociaal terminaal bankroete partners Michael of Trevor te verraden. Dat het online luik vandaag, zeven jaar later, nog brokken maakt is indrukwekkend, maar die plek in mijn top 3 is helemaal voor rekening van de story-mode.



AFSCHEID VAN EEN GENERATIE ✖ FEATURE

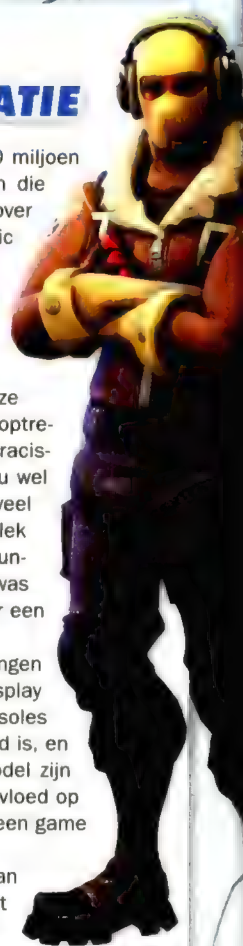
OnpoPUlaire OPUnie

FORTNITE: EIGENLIJK DÉ GAME VAN DE AFGELOPEN GENERATIE



Je zult hem niet snel tegenkomen in lijstjes met 'beste games van de afgelopen generatie', maar als we het gaan hebben over de meest invloedrijke game van de afgelopen generatie, kan niemand om Fortnite heen.
Sinds de game op 27 juli 2017 verscheen heeft iedereen wel eens van Fortnite gehoord, al was het maar vanwege de dansjes, de recent uitgebroken ruzie tussen Epic en Apple of berichten over verslaafde Fortnite-spelertjes. Wat gamers betreft, die zijn in twee kampen te verdelen. Of ze geven schoorvoetend toe dat ze de game 'nog wel eens' spelen, óf ze vinden het een kutspel voor jengelende kutkotertjes. Sommige mensen menen ook dat Fortnite een hype was die inmiddels wel is uitgedoofd, maar dat is zeker niet het geval.
De game beleefde zijn piek weliswaar in 2018, maar heeft nog steeds 350 miljoen geregistreerde spelers, waarvan er elke dag zo'n 20 miljoen even een paar potjes spelen. En die spelers hebben niets te klagen over nieuwe content, aangezien Epic als een malle nieuwe content en evenementen in de game blijft pompen, inclusief crossovers met Star Wars en Marvel. Ondertussen biedt Fortnite naast de schietvarianten ook geweldloze plekken waar artiesten kunnen optreden of een discussie over ras en racisme kan plaatsvinden. En of er nu wel of niet wordt geschoten, voor veel kids is Fortnite een sociale hangplek geworden waar ze hun vrienden kunnen treffen en spreken. En dat was zeker in het afgelopen coronajaar een uitkomst.
Ondertussen hebben de inspanningen van Epic ervoor gezorgd dat crossplay tussen mobieltjes, PC en alle consoles de normaalste zaak van de wereld is, en dat het 'games as a service'-model zijn doorbraak beleefde, met grote invloed op hoe de nieuwste Call of Duty en een game als Marvels Avengers eruitzien.
Het heeft er daarom alle schijn van dat de invloed van Fortnite ook tot de volgende generatie zal reiken.





Generatie TOP 3

3 Dragon Age: Inquisition

Ik twijfelde nog even of ik GTA V op deze plek moet zetten, maar eigenlijk beschouw ik dat als een game van de vorige generatie, en daarop heb ik hem dan ook veruit het meest gespeeld. Dragon Age: Inquisition daarentegen heb ik de afgelopen zeven jaar vele keren opnieuw opgestart op de X1 en de kans is groot dat ik dat de volgende generatie nog wel een paar keer ga doen. Ik heb namelijk nog steeds niet alle draken gedood op Nightmare en ben ook nog niet aan de Trespasser DLC toegekomen. Het feit dat ik nog steeds terug wil naar Thedas, dat die game zes jaar na release nog steeds aan me trekt, dat zegt wat mij betreft genoeg over de tijdloze kwaliteit ervan.

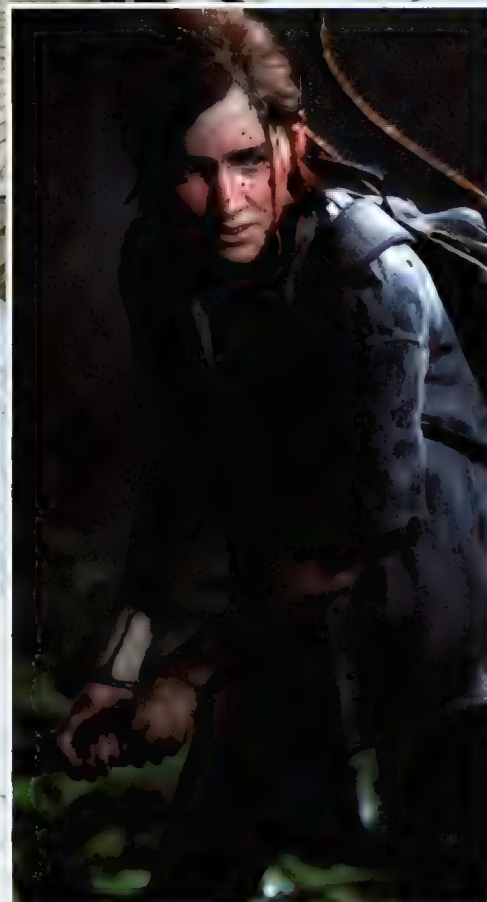
2 XCOM 2 + uitbreidingen

Eigenlijk overstijgt deze game generaties, want ik heb het hier natuurlijk over de PC-versie, en onze persoonlijke computers sukkelen altijd lekker vooraan het consolegepeupel. Maar XCOM 2 kwam gewoon in 2016 uit, later ook op consoles, en is daarmee wat mij betreft een van de beste games van de afgelopen generatie. De basisgame is al een fantastische turn-based strategy game, maar na briljante uitbreidingen zoals Alien Hunters en War of the Chosen, ontwikkelde XCOM 2 zich tot een onuitputtelijke bron van tactisch plezier, sensationele spanning en knetterveel customization. Enige reden dat ik het niet meer speel, is omdat Phoenix Point nu bestaat en bijna precies hetzelfde doet, maar nog ff nieuw en shiny is.

1 The Last of Us Part 2

De perfecte samensmelting van plezier en tegenzin, van hardheid en zachtheid, van gameplay en emotie. Ik heb tijdens het spelen van The Last of Us Part 2 meer gevoeld dan een heel jaar aan films en een decennium aan games bij elkaar opgeteld, een prestatie zo monumentaal, dat het nog wel ff een generatie duurt voordat het overtroffen wordt.





Topper van de generatie: JASON SCHREIER





Dat je schrijven over videospelletjes kunt verheffen naar echte journalistiek bewees ex-Kotaku en nu Bloomberg-journalist Jason Schreier. Ik ben jaloers op de manier waarop hij zijn connecties gebruikt om unieke stukken te schrijven en belangrijke zaken in de game-industrie aan de kaak te stellen. Wat er in godsnaam misging bij BioWare, de hel waar sommige Rockstar-medewerkers doorheen gaan en EA's talloze gecancelde Star Wars-projecten: Schreier bracht het nieuws. Het is prachtig om te zien hoe schrijven over videogames effect op de industrie kan hebben, in plaats van alleen boze gamers die zeiken over uitgedeelde cijfers. Neem de ontwikkelaars die vechten voor een vakbond, of CD Projekt Red die publiekelijk belooft om niet meer te crunchen (om vervolgens de hele industrie over zich heen te krijgen als ze het toch doen). In een medialandschap vol ophypende YouTubers, 4Chan-losers en vage 'lekken' was Schreier de afgelopen generatie een betrouwbare, unieke rots in de branding.

Topper van de generatie: RICHARD LEADBETTER (DIGITAL FOUNDRY)





Laat het geen geheim zijn dat ik, naast het spelen van games, ook zeer geïnteresseerd ben in het technische aspect van games. Er is daarin één partij die me dit soort info als geen ander brengt en dat is Digital Foundry! Dit is een zijtak van Eurogamer, die zich puur richt op de digitale analyse van games, en wordt gerund door Richard Leadbetter.

Waar Digital Foundry de eerste paar jaar aan het zoeken was naar een fijn format, heeft Mr. Leadbetter nu wat mij betreft de sweetspot gevonden in het brengen van technische info, op een zeer begrijpelijke manier. Ze hebben zelfs de software waarmee ze games testen geperfectioneerd, waardoor je bij iedere gameplay-video als kijker heel gemakkelijk kunt zien hoe het zit met bijvoorbeeld de framerate en resolutie. Digital Foundry is de afgelopen generatie voor mij onmisbaar geworden! »

Generatie TOP 3

3 State of Decay 2

State of Decay 2 is - simpelweg - de spannendste zombiegame ooit, waarin elke stap van je zorgvuldig gelevelde groep survivors de laatste kan zijn. Stilzitten is er ook niet bij, want dan sterven ze van de honger. Of dorst. Oh man, de stress...

2 The Last of Us Part 2

Fuck de haters. Naughty Dog overtreft zichzelf met het meest epische, emotionele videogameverhaal ooit. Ik heb nog nooit een spel gespeeld waarin ik bewust in afgronden sprong en mezelf door m'n kop liet knallen, maar in The Last of Us 2 deed ik het, puur omdat ik zo'n hekel aan *SPOILERS EN GA DIE GAME SNEL SPELEN BAKLAP* Abby had.



1 Sniper Elite 4

Ik bezit alle Sniper Elite-games driedubbel, voor PS4, Xbone en Switch, want als ik ergens nooit genoeg van krijg is het nazi's in hun balzak schieten!

Topper van de generatie: HIDETAKA MIYAZAKI



Analist Hidetaka Miyazaki lulde zich in 2004 binnen bij From Software, waar hij als planner begon. Slechts drie jaar later mocht hij al de leiding nemen over een game: een mislukt projectje waar niemand binnen het bedrijf meer vertrouwen in had. Miyazaki mocht er dus mee doen wat hij wilde. In 2009 kwam dat projectje uit onder de naam Demon's Souls. De rest, as they say, is geschiedenis. Het was echter de generatie daarop – de generatie die wij nu achterlaten – waarin Miyazaki zijn nalatenschap werkelijk in steen beitelde. Zo bleek hij allesbehalve een one-trick-pony te zijn: met het gelaagde, gotische Bloodborne creëerde hij een van beste games aller tijden, en met Activision-hit Sekiro: Shadows Die Twice bewees hij dat zijn tijdloze avonturen de conventies van het RPG-genre niet eens nodig hebben. Het is daarom ook eigenlijk helemaal niet zo gek dat hij in 2014 president werd van hetzelfde From Software, waar hij slechts tien jaar daarvoor voor de eerste keer naar binnen liep. En ondanks al dit succes is de beste man ontzettend nederig en hardwerkend gebleven. Miyazaki, je bent de absolute topper van de afgelopen generatie!

OnpoPUlaire OPUnie: WAAROM DIT DE SAAISTE GENERATIE OOIT WAS



Oké, wees eerlijk: hoeveel totaal unieke, frisse game-ervaringen heb jij de afgelopen generatie gehad? En nee, indies waarin je een depressieve komkommer of een pixel met heimwee speelt tellen niet mee – ik heb het over ECHTE games, geen halfbakken casual spelletjes met hipster credibilty.
Ik tel er precies drie: Until Dawn, dat meer dan ooit de keuzestress van een graphic adventure op je scherm tovert, de PlayStation VR, die m'n hoofd deed ontploffen toen ik hem voor het eerst ophad en een spel als Dreams, dat creativiteit en online samenwerking naar een next level tilt. De rest teert allemaal op bestaande gameplayconcepten.
Ontwikkelaars ogen inspiratieloos. Dus kiezen ze vaak de lazy route, en strooien remakes als pepernoten over ons uit. Het ironische is dat die meestal direct tot de top in hun genre behoren. Ik noem een Resident Evil 2, misschien wel de beste horrogame van deze gen. Platformers? Mario 3D All-Stars en de Crash Bandicoot Trilogy staren ons schalks aan. Of FUCKING GTA V, nog steeds de meest complete open-world-game. Zucht.
Concluderend kunnen we er helaas niet omheen: dit was de saaiste consolegeneratie ooit. Of in ieder geval de minst innovatieve...



Generatie TOP 3

③ A Plague Tale: Innocence
De sfeer van de middeleeuwen, de duisterste middeleeuwen, waarin Frankrijk werd verscheurd door de pest, oorlog en andere ellende. En dan die mooie, breekbare band tussen Amicia en haar ernstig zieke broertje Hugo. Tel daar de unieke gameplay met die gekke rattenlegers bij op, en je hebt een avontuur als geen ander, waar ik dan ook met volle teugen van genoot.

② The Last Guardian
De game voelt niet echt gepolijst, met vele overduidelijke bugs, maar toch... Na Ico en Shadow of the Colossus liet Fumito Uedo mij in The Last Guardian opnieuw een uniek verhaal beleven. Een verhaal waarin weer nauwelijks iets werd verteld of uitgelegd, die mede daardoor weer diepe indruk op me maakte. En dat ik dit keer een band moest aangaan met een aanvankelijk nog erg argwanende vogelhondreus maakte het allemaal nóg bijzonderder.

① The Last of Us Part 2
Ik beleefde dit diepgaande, aangrijpende verhaal over wraakzucht en wat dit met mensen doet alsof ik er zelf bij was. Nou ja, gelukkig is dat niet helemaal waar, maar doordat Naughty Dog de personages veel dieper uitwerkt en overtuigender neerzet dan andere studio's dat doen/kunnen, kwam alles wél keihard bij me binnen. Toen ik de game had uitgespeeld, miste ik mijn superspannende speelsessies met Ellie én Abby zelfs zo erg dat ik deel 1 nog maar eens ging spelen. Qua verhaalbeleving komt voor mij niets anders bij dit meesterwerk in de buurt.





Generatie TOP 3

③ Far Cry 4
Als reisfreak was ik erg onder de indruk van de mooie spelwereld van Far Cry 4. Ik houd bovendien van enerzijds dat verhalende met over de top personages, tegenover gameplay en ontdekking. Het geeft een heel vrij gevoel, alsof je écht in het Himalayagebergte bent.

② The Last of Us Part 2
Oké, ik ben ook maar een mens: soms mogen games best wat herhaling bieden. Er zijn deze generatie nou eenmaal veel remasters en deel X'en uitgekomen. Als je daar echter zoveel vernieuwing in stopt als Naughty Dog deed in The Last of Us 2, dan is dat je vergeven. De hype was gigantisch, wat het des te knapper maakt dat de studio dat heeft waargemaakt.

① Horizon Zero Dawn
Dit is geen Neerlands trots die spreekt, het is gewoon een uitzonderlijk fantastische game. Ik houd ervan als games nieuwe fantasiewerelden bieden en niet steeds hetzelfde doen. Horizon Zero Dawn was een groot risico voor Guerrilla, maar eentje die ze zeker met een geweldige protagonist als Aloy geen dinowindeieren heeft gelegd.





Generatie TOP 3



3 The Binding of Isaac: Afterbirth+
Roguelike perfectie. De basisgame is al van de vorige generatie, maar dat laat zien dat deze uitbreiding van een uitbreiding tijdloos is voor mij. Ik kan niet wachten op de gigantische DLC die aan het einde van dit jaar uit moet komen, want daarmee tik ik de duizend uur speeltijd waarschijnlijk makkelijk aan.

2 God of War
Alleen de bijl van Kratos rondslingeren is al genoeg vermaak. Maar God of War biedt nog zoveel meer: het verhaal, de world building, mythologie, pacing, de gevoelens die het bij me lospeutert en die gruwelijk goede combat... Er is geen andere game die deze generatie zó veel zó goed heeft uitgevoerd.

1 The Witcher 3: Wild Hunt
Ik ben niet goed in 'beste' lijstjes. Toch, ik ben opgegroeid met RPG's en dat zal altijd mijn favoriete genre blijven. En deze generatie hadden we een genre-definiërende RPG in de vorm van The Witcher 3, dus deze keuze maakt zichzelf. Al vond ik Divinity 2 ook briljant... Fucking keuzestress!



Toppers van de generatie:
MARTIN/WOUTER

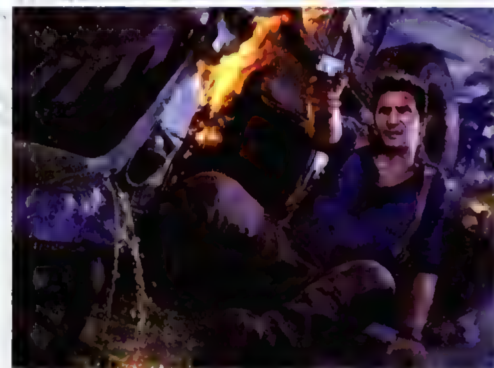


Over onmisbaar gesproken! Ik wil graag Wouter en Martin in het zonnetje zetten, door de lastige rol die ze op zich hebben genomen de afgelopen jaren. Zoals je ongetwijfeld weet, hebben Wouter en Martin als het ware gewisseld van plek, waarbij Wouter nu de main guy is van het magazine, en Martin van PU.nl. Dit is een goede zet geweest, waarbij beide heren meer ruimte hebben om te excelleren in hun eigenschappen.
Wouter is altijd de fantastische schrijver met ambitieuze ideeën voor het magazine geweest en Martin altijd een ster in video en social media. Ze zitten nu dan ook meer op hun plek dan ooit! Door de inzet van deze gasten kunnen we allemaal nog steeds onze passie uitvoeren en daar ben ik ze eeuwig dankbaar voor. Martin en Wouter hebben er voor gezorgd dat we er nog steeds zijn, en kunnen fantastisch omgaan met ons stelletje ongeregelde freelancers. Love you guys!



Generatie TOP 3

Zeven jaar en twee consoles vangen in drie games? Het is dat het moet, want het liefst had ik een top 10 gemaakt... Maar goed, na lang wikken, wegen en wegstrepen, kies ik uiteindelijk voor: 3) Horizon Zero Dawn, 2) Uncharted 4: A Thief's End en 1) The Witcher 3: Wild Hunt. Aloy is misschien wel mijn favoriete protagonist van deze generatie, het afscheid van Nathan was enorm bevredigend en mijn weken ronddwalen met Geralt waren heerlijk therapeutisch. Het mag duidelijk zijn: het tijdperk van de PS4 en Xbox One wordt voor mij getypeerd door drie van de beste singleplayergames die ik ooit gespeeld heb!



Topper van de generatie:
DE BESTE GAME GEBASEERD OP EEN FILM: THE MUMMY DEMASTERED





Als je WayForward nog niet kent, dan moet je dat zo snel mogelijk rechtzetten, want deze Californische studio is de absolute meester als het om modern retrogaming gaat. Zo hebben ze geweldige eigen IP's (Shantae), maken ze ijzersterke remakes (DuckTales: Remastered), produceren ze legendarische vervolgen van tijdloze series (Contra 4) én weten ze zelfs verslavende games te maken die gebaseerd zijn op films en series! Mijn favoriet daarvan is al heel lang de Nintendo DS-game Aliens: Infestation (2011). Want dat is een metroidvania. In de Alien-franchise. 'Nuff said. En WayForward heeft dit trucje de afgelopen generatie nog eens stilletjes overgedaan met het oneerlijk goede The Mummy Demastered, waarin je als Prodigium-soldaat een met zichzelf verbonden wereld verkent en het moet opnemen tegen mythologische monsters. Onvervalste Super Metroid- en Symphony of the Night-achtige sublimiteit, waarvan de kwaliteit extra opvalt omdat het Tom Cruise-vehikel waar het op gebaseerd is werkelijk apenballen zuigt. Als het om licentiewerk gaat ben ik gewend dat geweldige films in kutgames resulteren, dus het was bijzonder verfrissend om te zien dat The Mummy Demastered het tegenovergestelde wist te doen!

Generatie TOP 3

③ Uncharted 4: A Thief's End
Het afscheid van Nathan Drake gaat voor mij de boeken in als een van de vetste games ooit. Ik draag de serie een warm hart toe en met het laatste deel bewees Naughty Dog voor eens en altijd tot de beste devs van deze aardbol te behoren.

② FFVII Remake
Ondanks dat Persona 5: Royal en Dragon Quest XI objectief gezien de beste JRPG's zijn van deze generatie, heb ik zo verschrikkelijk hard genoten van de remake van de allerbeste game ooit gemaakt... Geef deel 2!

① The Last of Us Part 2
Zonder twijfel niet alleen de beste game van deze generatie, maar zelfs één van de beste games ooit gemaakt. Heb voor het eerst, samen met Wouter, een 100 gegeven aan een game en sta daar nog steeds volledig achter. PS5-versie, please!

OnpoPUlaire OPUnie

GENERATIEGEMIJMER



Terwijl Samuel steeds meer ging beseffen dat verhaal en gameplay prima kunnen samensmelten tot een prachtig geheel, begon ik me deze generatie juist te realiseren dat een harde focus op gameplay ook fantastische dingen kan opleveren. Games zoals Doom (2016) en Doom Eternal, Hades, Streets of Rage 4 en Faster Than Light zijn voor het overgrote deel zo fantastisch door hun gelikte, intense gameplay, en pas op de tweede of verwaarloosbare plaats het verhaal. Ik kan van beide





dus genieten en ben deze generatie juist meer tweehandig geworden als het daarop aankomt. I opened my mind!
En terwijl Graddus indiegames nog steeds niet ziet als échte games, ben ik juist meer en meer de originaliteit van deze titels gaan waarderen. Er zijn de laatste jaren bijvoorbeeld weinig games uitgekomen die zo uiterst briljant zijn als The Outer Wilds. Daarnaast hebben Disco Elysium, Into The Breach of Overcooked geen triple-A gelijke. Als je iets unieks wil meemaken, dan heb je meer kans bij onafhankelijke titels dan bij de in een sleur geraakte, grote uitgevers die liever duizend keer dezelfde game uitkotsen dan een artistiek risico nemen. Aandeelhouders of geen aandeelhouders, dat is het verschil.
Betekent dat dan dat ik liever een game speel in mijn favo indie-genre, de turn-based strategy, dan in mijn meest geliefde big budget spelsoort, de open-wereld-RPG? Nee, ik speel ze het liefst beide afwisselend, of gewoon in een ultieme mix. Kom maar door met je onafhankelijke turn-based open-wereld-RPG met een triple-A-budget! Baldur's Gate 3 en Yakuza: Like A Dragon lijken daar al een beetje op, terwijl CD Projekt Red eigenlijk de grootste indie in die industrie is die ook al bezig is met iets wat in potentie mijn ultieme game zou kunnen zijn. Want wat ik het liefst doe van alles, is nieuwe games spelen. Dus laten we snel doorgaan naar de nieuwe, glimmende generatie, want ik ben er klaar voor! ✖

DE BESTE EN SLECHTSTE BEGINLEVELS IN GAMES

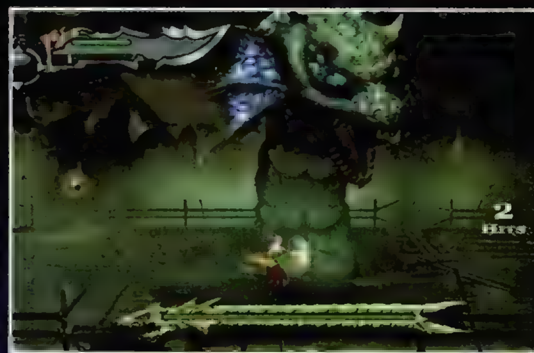
LEVEL 1: START!

Het is toch altijd weer een bijzonder moment: de eerste keer dat je een game speelt. Zal de game aan je hooggespannen verwachtingen voldoen? Of toch een beetje tegenvallen? Sommige ontwikkelaars begrijpen heel goed hoe belangrijk het is dat een game meteen indruk maakt. Anderen snappen er niks van.

Het downloaden van een update. Een balkje dat tergend traag volloopt. Helaas is dat tegenwoordig vaak hoe je eerste sessie met een nieuwe game begint. Dat doet me wel eens terugverlangen naar vroeger, toen ik nog gewoon een nieuwe spelcassette in mijn NES ramde, het systeem aanzette, en met spelen begon. Een tijd waar we weer een beetje naar teruggaan met de solid-state hard-drives die in de next-gen-systemen zitten, als ik de verkooppraatjes mag geloven. Maar ook wanneer je de hindernis van de update hebt genomen, kan het genieten in sommige games vaak nog niet meteen beginnen. Vaak genoeg moet je je eerst een weg door een tutorial zien te banen, krijg je meteen al lange lappen, niet wegdrukbare tekst voorgeschoteld, of moet je eerst allerlei keuzes maken om je eigen personage te creëren.
Is dat eenmaal achter de rug, dan wil zo'n game ook nog wel eens kalmpjes aan beginnen, om je een beetje te laten wennen aan je mogelijkheden en de spelregels van de wereld waarin je bent beland. Gelukkig zijn er ook games die het anders aanpakken.

GOD OF WAR

Neem de eerste God of War. Een kort filmpje laat zien hoe Kratos zichzelf in een afgrond stort. Nog geen minuut later ren je over het dek van een schip heen en weer om je kettingmessen door de lichamen van je vijanden te zwiepen, op de maat van opzwepende koormuziek, terwijl een regenstorm en hoge golven het schip teisteren. Amper drie minuten later sta je in het binnenste van het schip al tegenover de eerste eindbaas, een reusachtige, woest om zich heen bijtende slangenkop.



'Kijk, zo open je een actiegame', denk ik dan. Door mij als speler meteen midden in de actie te smijten en aldus bijkans de adem te benemen. Iets waar de God of War-serie in de loop der jaren alleen maar beter in is geworden, zie ook de top 5 beste openingslevels.



Maar er zijn ook series die in de loop der jaren steeds slechter werden in openingslevels. Zoals de Zelda-serie.

ZELDA

Terwijl de eerste Zelda's je nog gewoon, bam, in het avontuur wierpen, begon met de eerste 3D-Zelda, Ocarina of Time dus, de vage traditie om je eerst urenlang op te sluiten in een afgesloten gebied waarin je dan ook nog eens een soort verkapte tutorial moest doorlopen. Nou was dat in Ocarina of Time nog wel begrijpelijk – het was tenslotte de eerste 3D-Zelda ooit, met best veel gloednieuwe mogelijkheden – en vermakelijk, maar het begon al storender te worden in Wind Waker – zeker omdat Outset Island ook nog eens werd

DOOD AAN DE RATTEN!

Welkom machtige krijger, welkom in een wereld vol epische avonturen en gigantische monsters. Het is tijd om te beginnen aan je eerste missie: zou je misschien de ratten in mijn kelder even willen doden?
Op die manier begonnen in de jaren tachtig en negentig vele RPG's, vooral de Westerse varianten die voortkwamen uit de originele pen-en-papier-RPG's. En zo zijn er wel meer epische avonturen die je 'om te beginnen' geen spannende avonturen laten beleven maar domme klusjes laten opknappen. Wat dacht je bijvoorbeeld van de Monster Hunter-games die draaien om het slachten van reusachtige monsters, maar je in het begin doorgaans het bos in sturen om paddenstoelen te zoeken? En wat te denken van die eindeloze introducties van Zelda: Twilight Princess, waarin je een poes moet zoeken en geiten naar een stal moet jagen? Kom op zeg, dat is niet wat de hoes beloofde!





'TOP' 5 SLECHTSTE BEGINLEVELS OOIT

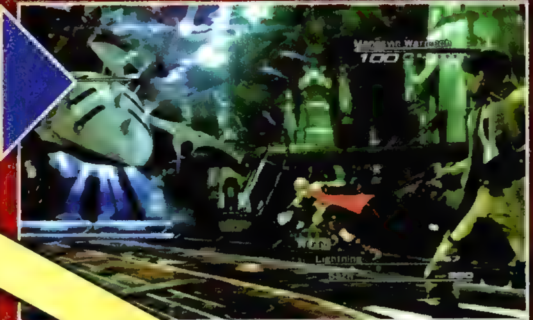
5. THE SIMPSONS: BART VS THE SPACE MUTANTS

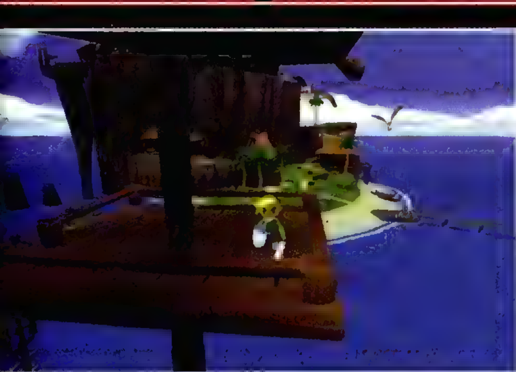
Wanneer je aan een game over de Simpsons begint, dan verwacht je iets vlots, iets vrolijks, iets waar je om kunt lachen. Om vervolgens geconfronteerd te worden met een van de moeilijkste, onbegrijpelijkste levels ooit in een videogame. Om het eerste level te halen moet je 24 paarse dingen verwijderen, wat soms zó onlogisch werkt, dat vele kopers van de game nooit het tweede level hebben bereikt.



4. FINAL FANTASY XIII

In dit dertiende FF-avontuur doe je de eerste twee tot drie uren niets anders dan over een lange, rechte weg vol vijanden hollen. En, oké, vooruit, met die vijanden vechten. Op een tutorial-achtige manier. En wie denkt dat die tutorial daarna wel achter de rug is komt bedrogen uit: tot in het tiende hoofdstuk van de game worden nog nieuwe mechanics en bijbehorende tutorials geïntroduceerd.







3. SUPERMAN 64

Wanneer je begint aan een game die je in de laarzen plaatst van de sterkste, superste superheld ooit, dan zijn je verwachtingen uiteraard hooggespannen. Maar dan moet je met een stijf, blokkerig, nauwelijks bestuurbaar personage door ringen vliegen, met amper zicht op de omgeving en een tijdslimiet die zo strak staat afgesteld dat je het minstens veertig keer moet proberen voordat je deze test doorstaat. Niet echt super, dus.

gevolgd door dat verschrikkelijke Forsaken Fortress. Twilight Princess had echt een tergend lange en onduidelijke beginfase, en werd daarin slechts in negatieve zin overtroffen door het begin van Skyward Sword, waarin je urenlang over dat kuteiland heen en weer moest rennen voordat je dan eindelijk het avontuur tegemoet mocht vliegen.
Gelukkig heeft Breath of the Wild op glorieuze wijze met die 'trage-tutorial-begin-traditie' van de Zelda-serie gebroken.
Je wordt wakker in je onderbroek, trekt wat kleren aan, loopt naar buiten en... je krijgt een prachtig uitzicht op een wonderlijke wereld, waarin je vervolgens kunt gaan en staan waar je wilt.
Kijk, zó stuur je de speler op avontuur!

2. DRIVER

Dat je vrijelijk door levensechte versies van Miami, San Francisco, Los Angeles en Miami kunt rijden. Dát was de belofte van Driver, en dat was niet mis, in het pre-GTA3-tijdperk. Maar man o man, wat een deceptie als je vervolgens aan de game begint, wordt opgesloten in een parkeergarage voor een verplichte tutorial, en volstrekt onduidelijk is hoe je de acties precies moet uitvoeren die zijn vereist om voor die tutorial te slagen.







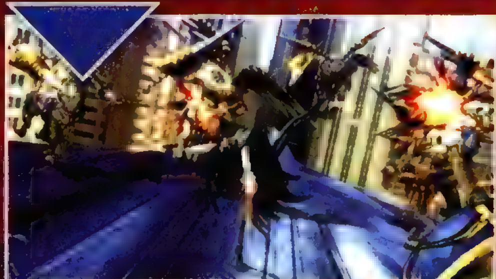
1. DRAGON'S LAIR

Deze game is zó slecht dat de meeste mensen het kasteel waarin de game begint niet eens bereiken! Je loopt met je lompe, nauwelijks bestuurbare ridder over de brug naar het kasteel, maar botst met een vleermuis, zakt door de brug en wordt vervolgens gedood door het vuurspuwende monster dat opeens zijn kop door de brug steekt, dit vele malen achter elkaar, tot je het in wanhoop opgeeft. Hoe heeft dit kunnen gebeuren? »

TOP 10 BESTE BEGINLEVELS OOIT

10. BAYONETTA 2
Na een introgevecht van krap drie minuten, waarin Bayonetta staand op een brok steen door een duister universum suist en op wervelende manieren groteske vijanden verslaat, verspringt de actie naar het hedendaagse New York, waar Bayonetta naakt aan de hemel verschijnt, met haar paard over de vleugels van een straaljager galoppeert en spelers de eerste Witch Times, Umbran Climaxes en Torture-moves op haar vijanden kunnen loslaten. Een perfect begin voor een van de krankzinnigste actiegames ooit.





9. RESIDENT EVIL 4
Na de tamelijk trage survival-horror in smalle gangetjes van de eerste drie Resident Evils maakt het begin van de vierde meteen duidelijk dat je iets heel anders gaat beleven. Namelijk snelle, soepel lopende actie en fun in een open omgeving. Tussen de loeiende koeien en kakelende kippen door snijd en schiet je je een weg door een Spaans dorpje vol vreemde boeren, die je met sikkels, hooivorken en kettingzagen belagen. Hoe je dat overleeft? Alle ruimte om het zélf uit te zoeken!

8. UNCHARTED 2
Je wordt als Drake wakker met een bloederig gat in je maag. In een treinwagon. Die aan de rand van een ravijn bungelt. Boven een enorme diepte. Je valt uit de trein, grijpt je nog net op tijd vast aan een hekje. "Oh crap", zegt Drake, terwijl de camera uitzoomt voor een beter zicht op je uitzichtloze situatie. En dan mag je beginnen aan je moeizame klimpartij naar (schijn) veiligheid. Jaaa, die ontwikkelaars van Naughty Dog weten wel hoe ze je een game in sleuren, zie ook de nummer 1 van dit lijstje.



4. THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Net als Half-Life begint ook Skyrim in een karretje. Als ter dood veroordeelde zit je tussen het andere gajes in een kar die door paarden door de even woeste als imposante sneeuwlandschappen van Skyrim wordt getrokken, terwijl je medegevangenen terloops wat hints geven over de ontwikkelingen en conflicten in die wereld. En dan, met je hoofd al op het hakblok, verschijnt een vuurspuwende draak die met veel machtsvertoon de actie in gang zet. Zo doe je dat dus, een episch avontuur in een geweldige fantasy-wereld beginnen.





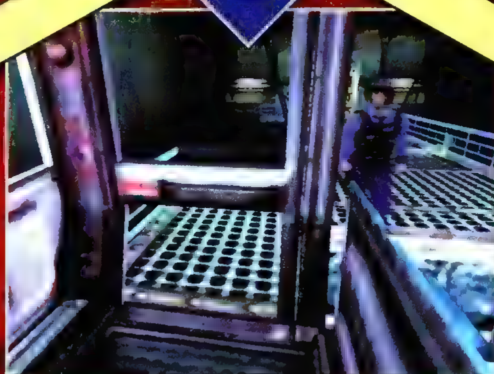
3. GOD OF WAR 3
De eerste twee God of War-games openden al met ultra-spectaculaire actielevels, maar de derde gaat daar nog even drie keer overheen. Rennend, klimmend en hakkend bestorm je met de oppermachtige Kratos de berg van de goden, al dan niet klauterend over het gigantische, bewegende lichaam van de titaan Gaia die je daarbij helpt. En hoe hoger je komt, hoe zieker de actie die je op de maat van epische orkestmuziek mag uitvoeren, met als hoogtepunt toch wel het moment waarop je de oogballen van de kapot gebeukte god Poseidon uit zijn kassen drukt. Mede door de naadloze overgangen tussen filmpjes en actie, laat het eerste level van God of War 3 je regelmatig naar adem happen en meer spektakel beleven dan in drie andere actiegames bij elkaar.



6. HALF-LIFE

De first-person shooter Half-Life begint niet met een filmpje, maar ook niet met actie. Je bevindt je aan boord van een monorail-treintje dat steeds dieper in een zwaar bepantserde basis verdwijnt, waarbij je de camera in alle richtingen kunt draaien om de vreemde wapens, apparaten, robots en andere zaken die je passeert te bekijken, terwijl een vrouwenstem de veiligheidsinstructies opsomt. Een Disney-attractieachtige ervaring die garandeert dat je helemaal in de sfeer en stemming bent voor wat gaat komen als je uiteindelijk het treintje mag verlaten.





7. SUPER METROID

Luttele minuten na het titelscherm begint je eerste, nog kansloze gevecht met Ridley, waarna je een minuut de tijd krijgt om uit een instortende ruimtebasis te vluchten. Is dat gelukt, dan land je op Zebes, waar het regent en onweert, met op de achtergrond de meest onheilspellende muziek ooit. En daar ga je dan, rennend, springend en vallend, om steeds dieper onder het oppervlak van Zebes te verdwijnen.

5. GOLDENEYE 007

Totdat GoldenEye verscheen draaiden schietspellen nog vooral om, eh, schieten. GoldenEye ook natuurlijk, maar toch voel je in het eerste level bij, in en op die dam, meteen al dat dit anders wordt dan wat je gewend bent. Je bent je vijanden niet aan het bestórmen maar aan het beslúipen, en krijgt al snel toegang tot de eerste sniper ooit in een 3D-videogame. Terwijl je de ene na de andere Rus op afstand afknalt, realiseer je je meer dan ooit dat er vele vormen van schieten bestaan.

2. SUPER MARIO BROS.

Toen ik in de jaren tachtig het eerste level van Super Mario Bros. voor het eerst speelde, deed ik dat met open mond. Het level ging maar door en door, met steeds weer nieuwe hindernissen, vijanden en geheimen. Sindsdien heb ik dit level uiteraard nog vele malen gespeeld, en ging ik steeds meer inzien hoe slim die blokken en vijanden allemaal geplaatst zijn. Neem alleen al dat begin, waar je als vanzelf opspringt vanwege die aankomende Goomba, en je de paddenstoel niet kunt missen omdat hij vanaf die buis weer je kant op kaatst. Meesterlijk! En dan die muziek!





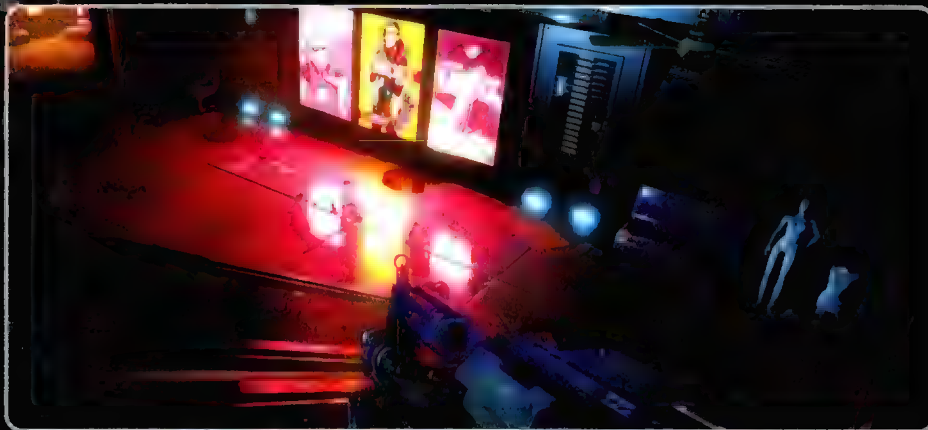
1. THE LAST OF US

Oef, wat begint Joels avontuur op een verschrikkelijk wrede manier. Eerst neemt de game alle tijd om je vertrouwd te maken met Joel, zijn dochtertje – je mag zelfs even als Sarah spelen – en hun lieflijke, levensechte relatie in dat alledaagse huisje van ze. Vervolgens barst de zombie-apocalyps los, zie je vanuit de auto hoe burgers door geïnfecteerden worden gegrepen, ren je als Joel met Sarah in je armen richting veiligheid en... nou ja zeg, heb je opeens een dode Sarah in je armen. En zo maakt de game al in het eerste level duidelijk dat je een avontuur gaat beleven dat je emoties tot het uiterste zal bespelen. ✖

WHAT'S THE TEA?

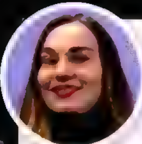
KUNNEN WE IETS DOEN AAN CRUNCH?

Crunch time. Anders dan je misschien zou denken, hebben Laura en Alie het niet over een lekker knapperig theeleutje... We zien steeds meer games waar ontwikkelaars dag en nacht bij moeten doorwerken om krappe deadlines te halen. Denk maar aan Red Dead Redemption 2, Fortnite én Cyberpunk 2077!





Hoi Laura! CD Projekt Red heeft de releasedatum van Cyperpunk 2077 opnieuw uitgesteld... Ik ben heel benieuwd of je na al dat uitstel toch nog wel een beetje zin hebt in de game.



Jazeker! Ik kijk zo enorm uit naar die game. Dat stijltje, die sfeer, een goede studio, Keanu Reeves: what's not to love? Het is echt de game waar ik heel 2020 al naar uitkijk!



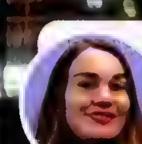
Haha ja, Keanu Reeves doet ook goede dingen voor mijn hype! Ik vind het alleen wel heel jammer om te horen over de crunch time. Men werkt inmiddels al een hele poos zes dagen per week aan de game. Dat is voor mij toch wel een domper...



Zo'n ontwikkelaarslevensstijl klinkt wel heel rock 'n roll, maar het betekent ook je een slag in de rondte werken. Omdat ik denk dat crunch niet bepaald gezond is, vraag me ik toch wel af wat de invloed op de ontwikkelaars is.



Crunch time heeft denk ik een groot effect; groter dan een paar slapeloze nachten... Denk maar aan burn-outs of relaties die stranden omdat mensen elkaar amper zien. Zoveel druk moet simpelweg wel real-life-effecten hebben.



Ja, dat kan ik me wel voorstellen. Het is een lastig dilemma: natuurlijk is het niet goed als mensen onder druk staan. Aan de andere kant: als je al zolang aan een mooi project werkt en je kunt nog even die puntjes op de i zetten, dan wíl je daar ook graag aan meewerken.



Een stapje sneller lopen als de finish in zicht is, is denk ik heel logisch! Maar crunch gaat verder dan die laatste loodjes. CD Projekt Red vroeg zijn werknemers bijvoorbeeld in oktober officieel om zes dagen per week te werken, maar dat was meer een formaliteit, aangezien men al maanden overuren draaide. Ik heb het idee dat crunch echt bedrijfscultuur is geworden. Het is heel normaal om lange dagen te maken en in het weekend te werken. Zo niet, dan laat je je team in de steek...



Het is heel oneerlijk om het een soort ethische kwestie te laten zijn binnen teams. Ik zou zeker bezwijken onder die druk, want je wilt natuurlijk niet gezien worden als iemand die niet betrokken is... Was dat vroeger anders denk je?

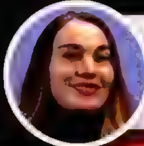


Eerder was crunch denk ik wel vooral beperkt tot die laatste paar weken voor de release; als een game in de winkels lag, was-ie ook echt af. Nu heb je day one-patches, DLC en worden games veel langer onderhouden. Dat betekent dat die druk langer aanhoudt en inmiddels soms dus echt onderdeel van de bedrijfscultuur is geworden.









Wat is de oplossing? We kunnen daar als gamers de game toch niet op gaan afrekenen?



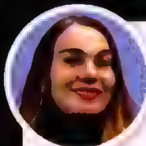
Crunch is denk ik vooral slechte planning van hogerhand: last-minute nog een feature moeten toevoegen of een slechte inschatting van de hoeveelheid werk. Als dingen niet volgens plan gaan, moet het plan worden gewijzigd. Het is niet oké dat gewone werknemers de dupe worden. Als we die arbeidsomstandigheden willen veranderen, dan moeten we de game er misschien toch wel degelijk op afrekenen...



Het zou sowieso meer een gesprekspunt moeten zijn met de medewerkers: 'willen we dit wel?' Zeker met Cyberpunk 2077, dat natuurlijk een geweldige launchtitel voor een complete nieuwe generatie gameconsoles zou kunnen zijn, is dat pijnlijk om te zien. Helemaal omdat crunch time is ingezet, maar de game nu alsnog wordt uitgesteld. Daar gaat duidelijk een heleboel niet goed. Maar hoe stel je je dat voor dan? Ga je de game later kopen, omdat je vindt dat hij eigenlijk dan had moeten uitkomen?



Ik denk dat consumenten sowieso druk kunnen uitoefenen: laat je onvrede maar voelen middels je portemonnee. Zonder externe stimulans denk ik niet dat er snel wat zal veranderen. En wil je een game die onder crunch is gemaakt toch heel erg graag spelen? Misschien kun je dan wachten totdat je 'm tweedehands kan scoren!



Druk uitoefenen met je portemonnee kan zeker. Maar dat kan ook de werkgelegenheid negatief beinvloeden. Als een game 'slecht' verkoopt, dan zijn de inkomsten laag, waardoor ontwikkelaars minder gaan verdienen of misschien wel minder snel een baan krijgen. Hoge piefen zullen immers een volgende game met een kleiner team gaan maken, omdat ze het geld niet over hebben voor een groot team.



Tja, de winst verdwijnt nu ook niet in de zakken van het gewone personeel... Wat heet: veel studio's betalen de overuren niet eens uit. En dat terwijl de mensen aan de top wel steeds rijker worden. Daarom vind ik het wel fijn dat de mensen bij CD Projekt Red naar verluidt in ieder geval fatsoenlijk betaald worden. Dat is alweer een betere situatie dan bij veel Amerikaanse bedrijven. Het is niet voor niets dat steeds meer werknemers zich lijken te willen verenigen in een vakbond.



Klopt, maar toch zou ik het als ontwikkelaar heel rot vinden als ik me een slag in de rondte heb gewerkt voor een game die dan slecht verkoopt, omdat mensen een statement willen maken. Heb ik het daar dan voor gedaan? Ik wil toch graag dat zoveel mogelijk mensen mijn game spelen. Is er geen alternatief te bedenken om die studiobonzen te overtuigen?





Ik weet dat de International Game Developers Association heeft geconcludeerd dat de arbeidsomstandigheden bij Rockstar Games echt schadelijk waren en dat werknemers uitgebuit werden. Sindsdien proberen sommige bedrijven crunch tegen te gaan. Dat soort maatschappelijke druk werkt dus echt!



Het is zo moeilijk om te zorgen dat de juiste boodschap bij de juiste mensen terechtkomt! Ik denk dat protesteren via social media ook zin heeft: maak een hashtag en zorg dat bekende mensen deze belangrijk maken. Ook kunnen gamemedia en streamers vaker discussiepanels organiseren om over het onderwerp te praten. En maak er een standaardvraag van als een studiohoofd wordt geïnterviewd. Ik wil in ieder geval niet dat de ontwikkelaars er de dupe van worden, want zij verdienen juist alle lof en liefde.



Dat ben ik helemaal met je eens. Lof, liefde én betere arbeidsomstandigheden! ✖

WIE KAN GAMEN HOEFT ZICH NOOIT ALLEEN TE VOELEN

SAMENKOMEN TIJDENS EEN LOCKDOWN: GAMING OP Z'N SOCIAALST



Er zijn geen winnaars wanneer de wereld gebukt gaat onder een nare pandemie zoals die van het coronavirus, maar gamers verliezen wel het minst. Niemand verveelt zich tijdens een quarantaine immers minder dan zij die getraind zijn in de kunst der digitaal vermaeck, zoals Samuel de sociale Spanjaard.



Ten tijde van schrijven zitten we, weer, in een (gedeeltelijke) lockdown. De COVID-pandemie heeft 2020 volledig in z'n ban gehad, en de kans is groot dat dit ook gaat gelden voor een aanzienlijk deel van 2021. Eén van de weinige lichtpuntjes in deze wereldwijde narigheid? Gaming. Niet alleen omdat de nieuwe generatie spelcomputers zojuist is aangebroken, maar ook omdat het 't enige medium is dat de twee dingen tegelijk kan doen die we in 2020 extra hard nodig hebben gehad: ons afleiden van alle narigheid én ons bij elkaar brengen. En dat geldt ook voor de mensen die zelf niet kunnen of willen gamen, want ook het volgen van de digitale capriolen van streamers op (vooral) Twitch is dit jaar explosief gegroeid. Combineer charismatische persoonlijkheden met een publiek dat hongerig is naar sociale interactie, en videogames die voor emotionele achtbanen zorgen, en je hebt een bijzondere vorm van escapisme dat specifiek voor 2020 lijkt te zijn ontworpen.

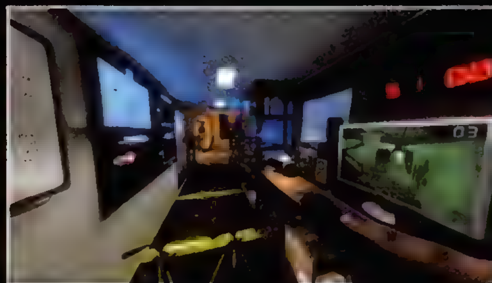
DOMINEREN

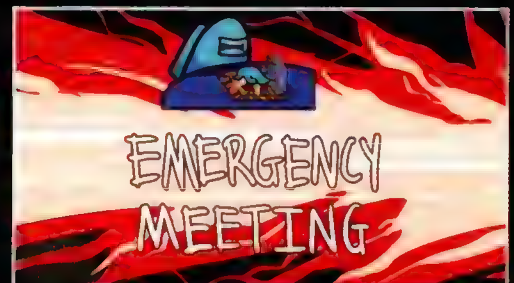
Opvallend is ook wát voor games er gespeeld en gestreamd worden. Weg zijn de Five Nights at Freddy's, en zelfs het machtige Fortnite is het afgelopen jaar minder voorbij gekomen. Daarvoor in de plaats leek gaming gedomineerd te zijn door 'socialere' games; titels die men massaal met of tegen anderen kon spelen. En nou is multiplayer natuurlijk al zo oud als de weg naar Rome, maar opvallend is dat de populaire games van 2020 (en dan vooral de coöperatieve) het type multiplayer zijn die hevig leunen op sociale interactie en kijkerschap. Eén van de redenen dat Fall Guys: Ultimate Knockout afgelopen zomer zo'n hit was, is dan ook dat het ontzettend deed denken aan hilarische tv-programma's als Wipeout en Takeshi's Castle. Het werd natuurlijk ook massaal gespeeld omdat het super toegankelijk, goedkoop en (voor een battle royale) innovatief was, maar het was het gemeenschappelijke 'we spelen dit met z'n allen en iedereen heeft lol'-gevoel in onzekere, eenzame tijden die de game in één klap populair maakte.

PSYCHOLOGISCH

De Fall Guys-hype duurde, mede dankzij valsspelers en een gebrek aan variatie, helaas niet lang, maar gelukkig waren daar Among Us en sinds kort ook Phasmophobia om het vacuüm op te vullen. Zo bleek Among Us een hilarisch moordmysterie dat, net als het populaire kaartspel Weerwolven van Wakkerdam, inspeelt op meerdere facetten van de menselijke psychologie. Phasmophobia moet het ondertussen voornamelijk hebben van nauwe samenwerking, want met z'n vieren proberen een bloeddorstig spook te vinden en die vervolgens op te jagen, lukt niet als iedereen maar z'n eigen ding loopt te doen. Beide games vereisen in ieder geval dat de gamers veel contact hebben met elkaar, want je kunt niet winnen in je uppie. Een mooie boodschap, een die we momenteel af en toe uit het oog dreigen te verliezen, ware het niet voor de magische manier waarop gaming ons bij elkaar weet te houden. En dat zal ook in 2021 nog het geval zijn. De vraag is alleen: met welke games?









WELKE GAME WORDT DE NIEUWE TWITCH-HYPE VAN 2021? ONZE VOORSPELLINGEN:



PARTY ANIMALS

(2021, PC, Switch, PS4, Xbox One)

Lekker je vrienden in elkaar timmeren in deze kleurrijke party- en vechtgame waarin iedereen onhandige dierenpakken draagt. Regels zijn er nauwelijks: je mag dus vallen gebruiken, met een groepje één persoon aanvallen, rondjes rennen, etc. Hilariteit is dus gegarandeerd, maar succes blijkbaar ook: de game is nog niet uit, maar toen er in oktober een weeklange demo van verscheen op Steam, werd het twee keer meer gespeeld dan Among Us. Ja, het is basically Gang Beasts, maar dan wel met een universelere, Fall Guys-achtige aantrekkingskracht.



BIGFOOT

(30-12-2020, PC)

Denk Phasmophobia, maar in plaats van dat je angstig door een klein blokhutje banjert, vertoef je in BIGFOOT in een gigantisch woud. En in plaats van dat je op een geest jaagt, jaag je op de titulaire Bigfoot, die een heel stuk groter en gemener is dan je gemiddelde spookje. De game is al uit als early-access-titel en speelt nog ietwat stroef, maar dat weerhoudt het er niet van om 'Phasmophobia, maar aan de crack' te zijn. Klinkt als een succesformule!

DEEP ROCK GALACTIC

(13-05-2020, PC, Xbox One)

Een team van vier ruimtedwergen landt op een buitenaardse wereld en boort steeds verder de korst van de planeet in, op zoek naar waardevolle mineralen en ertsen. De plaatselijke flora en fauna zien de dwergen echter als appetijtelijke hapjes, dus je zult je tijdens het mijnen ook moeten verdedigen tegen allerlei buitenaards gespuis door middel van lekker first-person geknal. Coöperatieve gameplay op z'n fijnst, en de immer veranderende missiedoelen en willekeurig gegenereerde levels houden het vers. No Man's Sky meets Left 4 Dead, met een tikkeltje Minecraft, dus.





SILENT HILL 4: THE ROOM

(02-10-2020, PC)

"Maar The Room is toch een game uit het PlayStation 2-tijdperk!?" Ja, dat klopt, maar de game heeft onlangs een heruitgave gekregen op PC, van nog geen tien euro, via GOG. The Room heeft z'n vernieuwde interesse natuurlijk deels te danken aan z'n Silent Hill-naam, maar ook aan 't feit dat het zowel typische third-person Silent Hill-gameplay bevat als bizarre, psychologische first-person-gedeeltes wanneer je opgesloten zit in de titulaire kamer. En dat zorgt bij veel moderne gamers voor P.T.-vibes. Tenslotte is er niets wat Twitch-fans liever zien dan streamers die zich helemaal de tyfus schrikken door een goede horrorgame, dus je kunt er donder op zeggen dat je The Room de komende tijd vaak voorbij zult zien komen!

GENSHIN IMPACT

(27-09-2020)

In PU #320 legde ik al uitgebreid uit waarom Genshin Impact de eerste gacha-game is die ik de moeite waard vind én een Gold Award verdient, en zo te zien hebben streamers de game ook ontdekt. En, inderdaad, net als Silent Hill 4: The Room is Genshin Impact géén sociale game – het is één groot singleplayer-avontuur – maar alsnog lijkt de game 'ontdekt' te zijn door streamers met verrassend grote publieken. Waarom? Nou, niet alleen vanwege z'n verrassende, Breath of the Wild-achtige open wereld, maar omdat kijkers het extreem vermakelijk vinden om te zien wat voor personages en items streamers krijgen bij hun gokachtige 'pulls'! ✖



LEVE HET DIGITALE TIJDPERK?

DE DOOD VAN DE DISC

De PlayStation 5 en Xbox Series S zijn de eerste consoles van Sony en Microsoft die je direct vanaf dag één zonder disc drive kan kopen. Voor Peter een teken aan de wand dat de disc aan het sterven is. Doodzonde, vindt hij.

Op het moment is de Xbox Series X nog het populairste model onder Xbox-gamers. Daarom was het nieuws toen baas Phil Spencer in een interview zei dat hij verwacht dat het aantal verkopen van de S op lange termijn veel hoger zal zijn dan die van de X. De Series S komt zonder disc drive, en eerlijk gezegd vrees ik dat Phil gelijk heeft.



VOLLEDIG DIGITAAL?

Het staat er nu zo voor: volgens verkoopcijfers van verschillende uitgevers zijn wereldwijd ruwweg de helft van de gekochte consolegames digitaal. De andere helft komt nog op discs en cartridges, maar ieder jaar wordt die markt kleiner. Toen de PS4 en Xbox One op het toneel verschenen, waren digitale games nog goed voor een kwart van het totaal. Het is dus in één consolegeneratie verdubbeld! En dat betekent dat de PS6, Xbox Series P en Nintendo GameCube 2 weleens volledig digitaal kunnen worden.

Kijk, ik snap de voordelen van het veranderen van de consoles in een soort 'Netflix-diensten', en het is ook zeker niet alsof ik een soort amish-gaming-bestaan leid en nooit games download (rijden in paard en wagen en een lelijke baard groeien doe ik dan weer wel). Maar het ritueel van een nieuwe game in de post krijgen, het cellofaan ervan afscheuren en de disc in de speler stoppen heeft iets. Dat is zo'n verdomd fijn gevoel! En dan heb ik het nog niet eens over de Collector's Editions gehad en alle fijne prullaria die je daarbij krijgt.

DISCS ZIJN VOORDELIGER

Games op discs kopen is ook veel veiliger én voordeliger. Sony, Microsoft en Nintendo vinden het superleuk dat ze hun eigen online

TIJDLIJN VAN GAMING-MEDIA

De floppydisk (jaren 60)
Floppydisks, oftewel floppy's of diskettes, bestonden uit zacht plastic met in het midden een klein schijfje waarop magnetische deeltjes zitten. De floppydisk moet je niet verwarren met 'floppy dicks', zoals Google net voorstelde bij mij.



De LaserDisc (1978)
Deze absolute unit begon al te lijken op de discs die we nu kennen, maar dan van het formaat LP. Het videoformat gaf superieur beeld ten opzichte van videobanden, maar het bleef een nichemarkt. LaserDisc heeft nog steeds fans vanwege de hilarisch grote omvang.



De cd (1980)
De eerste cd werd door Philips en Sony begin jaren '80 ontwikkeld en domineerde de muziekindustrie en later de gamesindustrie. Meer hierover in het kader over Nintendo's smerige streek.



De cd-rom (1986)
De 'opvolger' van de cd was de cd-rom, met een groter opslagvermogen. Verving diskettes als hét PC-opslagmedium in de jaren 90. En toen de herschrijfbare cd-rom verscheen, begon een gouden tijdperk voor piraterij in de gamesindustrie (zie kader verderop).





HET GOUDEN TIJDPERK VAN PIRATERIJ

Door de komst van de goedkope cd-rom was het opeens mogelijk om grote bestanden over te schrijven op een disc. Had jij thuis een PC met cd-brander erin? Dan was je niet alleen de coolste gast op het schoolplein, je was de rijkste! Toen ook breedbandinternet de standaard werd, begon PC-piraterij echt een gigantisch probleem te worden. Uitgevers kwamen met cd-keys als wachtwoorden en nog later verplichte online accounts. Niets hielp echter... totdat Valve een winkeltje opende.

PC-gaming werd gered door de Steam Store van Valve. De service, het aanbod én vooral de prijzen zijn zo goed, dat PC-gaming sterker dan ooit is. Als de consoleboeren hier een voorbeeld aan nemen voor hun eigen stores, is de dood van de disc misschien niet het einde van de wereld...



winkels mogen runnen, maar zodra je terugkomt voor wat service veranderen ze in minimumloon-medewerkers bij de Media Markt. Je pre-order annuleren is al pittig en je geld terugvragen voor een game bijna onmogelijk. Heb je een consolegame gedownload die je niet bevalt? You're fucked! Daar moeten de consolebouwers echt aan werken, anders wordt het nooit wat. Steam en de Epic Games Store doen het in dat opzicht veel beter.

GAMEPRESERVATIE

Hetzelfde geldt voor gamepreservatie; de meeste studio's zijn daar schokkend slecht in en het is dankzij verzamelaars en software-piraterij dat sommige spellen nog bestaan. Maar door patches en online-only games wordt dat steeds moeilijker en ook hier zie ik te weinig verbetering bij de Big 3. Games verdwijnen om de haverklap uit de online stores vanwege rechtenkwesties of een stomme ruzie. Konami's project P.T., een van de belangrijkste horrorgames van de vorige generatie, is aan het verdwijnen. Sony biedt hem niet meer aan op de PS4 en na een update voor de PS5 is hij niet langer over te zetten. Konami haat Hideo Kojima gewoon te veel om dat spel te laten leven! En de laatste PS4's waar hij nog op staat gaan vroeg of laat kapot...

DISC IN DE KIST

Het is niet anders, de disc verandert de komende consolegeneratie in een niche product. We leggen nu voorzichtig de eerste schepjes aarde op de kist en ik heb mijn zwarte rouwsluier al uitgerold. Eén ding is zeker: ik ga zoveel mogelijk fysieke media kopen deze generatie, want ik wil zo lang mogelijk bij dit graf blijven rondhangen. »

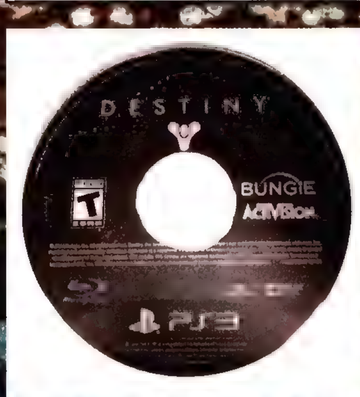
De dvd (1997)
De dvd kon nóg meer data opslaan dan de cd-rom, waardoor voor het eerst hele films op een compacte disc pasten. Dvd's waren betaalbaar, gaven betere beeldkwaliteit dan videobanden én kon je al gauw ook herschrijven. De filmindustrie begon op dit punt grote problemen met piraterij te krijgen.



De UMD (2004)
De kleinste disc is de UMD van de PlayStation Portable. De discs waren zo pietepeuterig, dat ze in een extra plastic behuizing kwamen, een 'caddy'. Ze waren duur, en een van de redenen dat de PSP nooit het succes van de andere PlayStations evenaarde.



Blu-ray en hd-dvd (2006)
De huidige standaard is Sony's Blu-ray-disc, maar in het begin had het zware concurrentie van Toshiba's hd-dvd. De PlayStation 3 gaf de doorslag, want de console was lange tijd de goedkoopste Blu-ray-speler op de markt. Daarom koos Hollywood voor de blauwe disc.



Ultra HD Blu-ray (2006)
Hij zit al in de Xbox One X, maar met de next-gen-consoles begint het tijdperk van Ultra HD Blu-ray (gemarket als 4K Ultra HD Blu-ray) in gaming pas echt. De schijfjes ondersteunen 4K-beeld in 60fps en met HDR. En tja, is hierna nog wel een betere disc nodig als we allemaal digitaal gaan gamen?



HOE DE DISC VAN SONY EN NINTENDO VIJANDEN MAAKTE

De cd heeft heel wat innovaties ontketend en ook de gamesindustrie had al meteen in de smiezen dat die technologie handig was voor grote, geavanceerde games. Het zorgde ervoor dat we nu de PlayStation hebben... en Philips en Nintendo hielpen mee! Philips is de oorspronkelijke uitvinder van de cd. In 1979 was het Nederlandse bedrijf een van de grootste techspelers, maar ze hadden met meerdere opslagmediums nét naast de prijs gegrepen. De Compacte Disc zou het verschil moeten maken: veel handzamer dan die lompe LaserDiscs en veel goedkoper en duurzamer dan een videoband. Alleen hoe verover je de wereld vanuit Nederland? Daar was een partner in crime voor nodig. Philips appte... uhh, faxte "U up?" naar Sony in Japan en de bedrijven werkten een jaar lang intensief samen om de compacte disc te perfectioneren. De eerste cd rolde bij Philips van de band en speelde muziek van ABBA af. Godzijdank zou de muziek in de jaren daarna beter worden.

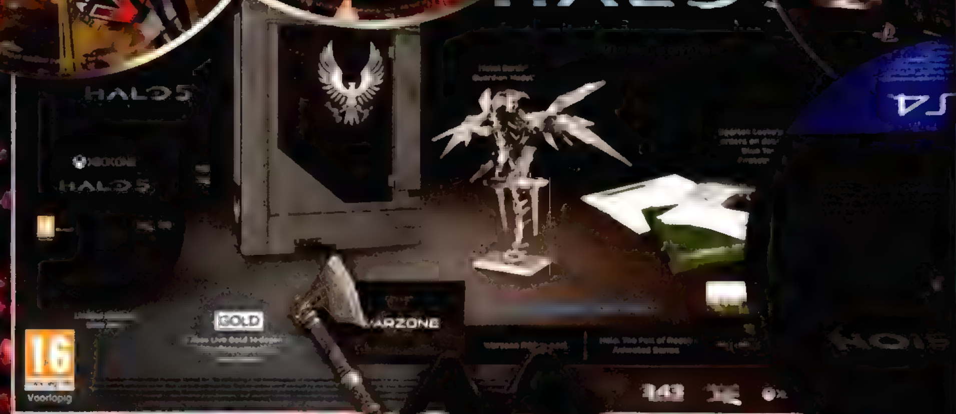


Sony en Philips hadden veel octrooien in handen voor de cd en mochten in het begin als enige cd's en bijbehorende cd-spelers produceren. Ze werden dus schathemeltjerijk en waren hete shit in de 80's. Een paar jaar later stopte de samenwerking omdat Sony geen brood zag in Philips' cd-opvolger: de cd-i. De cd-rom was de toekomst volgens hen. Daarmee pasten hele games op een klein schijfje en dus stapte Sony naar



ROT OP MET DOWNLOADCODES IN DOOSJES!

Ubisoft brengt sinds dit najaar Collector's Editions uit zónder een schijfje erin. In plaats daarvan open je een doosje met daarin een downloadcode. Really?! Dus je verkoopt een bundel van 120 euro of zo, met artworkboekje, lelijk standbeeldje, soundtrack (wel op disc) en een flesje met bloeddruppels van alle ontwikkelaars erin... maar die ene fucking euro voor een gamedisc kan er niet af? Overigens geldt dit alleen nog voor de Xbox One-verzamelaarsedities van Ubisoft. PlayStation-versies ontspringen de dans, maar het is een vieze en wijdverspreide ontwikkeling in gameland. Microsoft doet het ook sinds deze generatie, want de Halo 5 Collector's Edition kwam eveneens discloos en hetzelfde geldt voor Bethesda, nog vóór zij permanent bij de Xbox-familie introkken. En weet je wat het ergste is? Veel van deze edities komen met een steelbook voor de niet-bestaande discs! Echt, rot op met dit soort centenneukerij!









Nintendo toe om te vragen of ze interesse hadden. En óf ze dat hadden... Ze ontwikkelden samen met Big N een SNES-add-on die bovenop de spelcomputer geklikt kon worden. Er werden 300 prototypes van de 'Nintendo PlayStation' gebouwd, en dat weet ik uit m'n hoofd omdat het laatste exemplaar van dit onheilige schepsel dit jaar voor 320.000 euro geveild werd aan een verzamelaar!

Maar toen ging alles volledig fout. Sony onderschatte wat voor een gangster Nintendo-president Hiroshi Yamauchi werkelijk was. Voorheen kreeg Nintendo een gigantisch deel van de winst per game omdat ze de cartridges exclusief produceerden. Als cd-fabrikant zouden ze nu een groot deel van de winst moeten delen. "Hell no!", dacht Yamauchi. In het geheim liet hij de Amerikaanse Nintendo-tak een betere deal uitwerken met het hongerige Philips. Zo vond op de CES-beurs van 1991 een Shakespeareaans stukje verraad plaats. Eerst kondigde Sony de Nintendo-samenwerking aan en lieten ze hun cd-rom-add-on zien. Daarna was het Nintendo's beurt, dat Sony belachelijk maakte door een nieuwe samenwerking met Philips aan te kondigen.

Zo werden de twee grootste cd-fabrikanten van de wereld tegen elkaar uitgespeeld door Nintendo. De Philips-deal barstte later ook uit elkaar en ze mochten als troostprijs een paar lelijke Zelda- en Mario-games voor hun cd-i-spelcomputer maken. Over Sony kan ik kort zijn: ze raapten hun PlayStation-project op en verklaarden Nintendo de oorlog. De afgelopen 30 jaar is de PlayStation de grootste geldmachine voor het bedrijf geworden. De kennis van cd-technologie was daarbij essentieel, dus het wordt interessant om te zien hoe ze het in het digitale tijdperk gaan doen, of toch wat gaan tegenstribbelen. Vooralsnog heeft concurrent Microsoft in ieder geval meer interesse in digitaal gamen, te zien aan xCloud en Game Pass. ✖



VIJF REDENEN WAAROM GAMES DOWNLOADEN ZUIGT

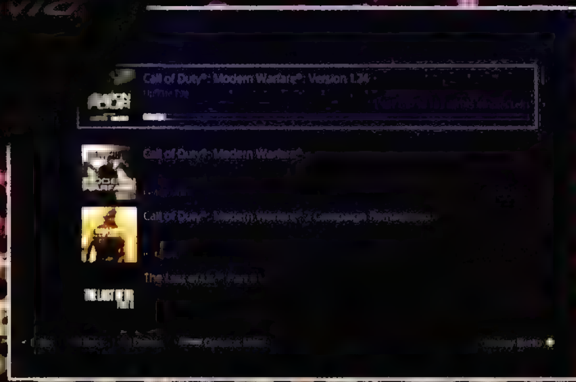
1 Digitale games zijn duurder
Want wat wou je doen? Naar een andere eShop of PlayStation Store gaan?

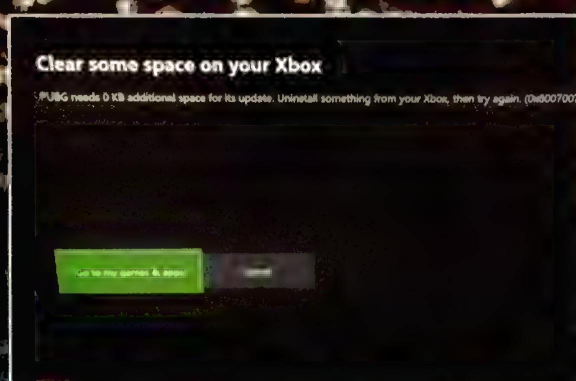
2 Digitale games kan je meestal niet omruilen
Nee echt, er is maar één online store op je console en die behandelt je als vuil.

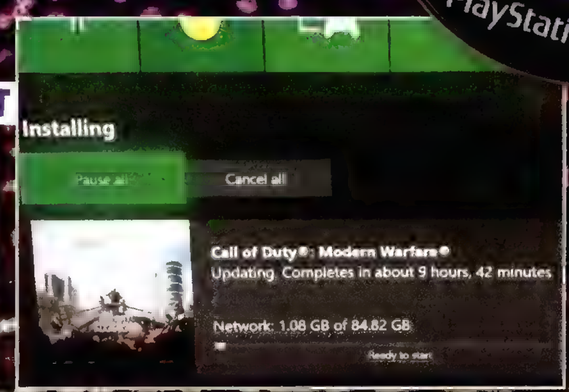
3 Digitale games kan je niet doorverkopen
Daar gaat de kleedjesmarkt!

4 Consoles hebben amper opslag voor games
De standaard opslag van de PS5 en Xbox Series X is kleiner dan een terabyte, wat super weinig is.

5 Opstaan om de disc te verwisselen is goed voor je
Want je bent al dik genoeg!









EEN DUIK IN HET VERLEDEN VOOR EEN DUPPIE

DE DIKSTE DOS KLASSIEKERS OP STEAM

Graddus heeft af en toe een acute nostalgie-aanval. Dan rent 'ie naar McDonalds voor een Happy Meal – die speeltjes zijn echt RUK tegenwoordig! –, koopt hij onderweg een Donald Duck en downloadt hij bij thuiskomst de categorie 'retro' in de Steam Store leeg. Wees dus gewaarschuwd: melancholisch gemijmer incoming!

Soms realiseer ik me ineens hoe fucking oud ik ben. Als ik jongeren een of ander kutnummer van Nicki Minaj een 'classic' hoor noemen en denk: 'die meuk kwam toch gisteren uit?' Als Marco van Basten op tv de Champions League analyseert, en ik terugdenk aan hoe ik hem in 1988 de winnende zag maken tegen Rusl... de USSR. En als ik een artikel voor PU over MS DOS-games schrijf waarbij ik ze allemaal, stuk voor stuk, nog steeds op floppy disk heb ergens op zolder. Compleet met handgeschreven instructies en .exe-commando's. Want tja; geen internet toen om dingen op te zoeken, weet je wel.
De grap is dat die oude spelletjes vaak prima verjaard zijn. Helemaal nu pixelshit hipper dan glutenvrije haverkoffie is en je alles in glorieuze HD-goodness kunt downloaden op Steam.
Wat de beste titels zijn? Kom, pak mijn hand, en laat opa je meenemen op een nostalgische trip down MS DOS memory lane...

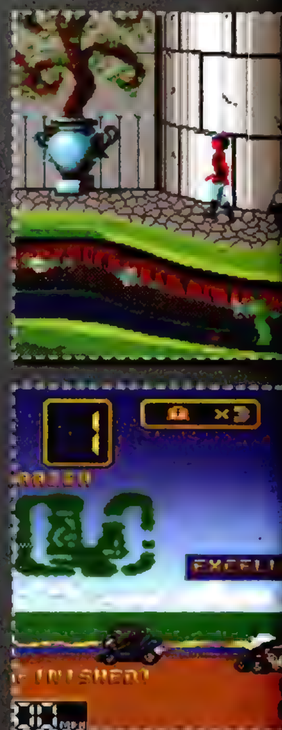
COMMANDER KEEN COMPLETE PACK

Originele release: 1990
Ontwikkelaar: id Software
Prijs op Steam: €4,99

Nintendo heeft Mario. SEGA doet het met Sonic. En de PC? Die heeft Commander Keen! Denk je nu "goed verhaal, maar wie de fuck is dat?", dan neem ik het je niet kwalijk. Buiten een neppe mobile game uit 2019 die werkelijk niets, maar dan ook niets, met de originele Keen te maken heeft, is het al jááren stil rond de Commander. En dat terwijl zijn platform-antics zich kunnen meten met de besten!



Maar echt. Download de Commander Keen Complete Pack voor nog geen vijf euro en geniet van vijf van de meest speelbare platformspellen ooit, waarin Keen (of Billy Blaze, zoals het ventje eigenlijk heet) het onder andere opneemt tegen de Vorticons die de aarde op willen blazen met hun gigantische, hond-vormige ruimteschip. Wist je trouwens dat Billy familie is van de Doomguy en Wolfensteins B.J. Blazkowicz? Mind = blown.
Keens avonturen hebben een blijvende indruk op me gemaakt. Ik weet nog goed dat ik tijdens het kringgesprek in groep 4 moest vertellen wat ik dat weekend had gedaan. "De aarde gered", schreeuwde ik enthousiast. "En daarna in een onzichtbare stad tseetseevliegen platgestampt met mijn pogostick."
Het is eigenlijk nog steeds het hoogtepunt van mijn gamecarrière. En misschien wel van mijn hele leven.





Gratis DOS-genot!

Zit je krap bij kas? Is het jou die paar euro niet waard om een Steam-bibliotheek vol DOS-games te hebben die je ook echt zelf bezit? Dan kun je altijd nog 'Dutch' gaan, en een van onderstaande sites bezoeken voor je MS DOS-kicks. Alleen niet komen huilen als je savegames niet zijn opgeslagen of je computer plots vol met malware staat...

- Dosgames.com
- Dosgamesarchive.com
- Archive.org/details/softwarelibrary_msdos
- Classicreload.com



DOOM

Originele release: 1993
Ontwikkelaar: id Software
Prijs op Steam: €4,99



DOOM behoeft geen introductie. Anders lees je, vrees ik, het verkeerde magazine. De shooter-oermoeder is inmiddels naar 83.611 systemen geport, inclusief je magnetron, maar om een van de meest complete versies (Episode IV: Thy Flesh Consumed is op Steam inbegrepen) op het platform te ownen waar het 27 jaar geleden begon, is natuurlijk ideaal. Anno 2020 hebben DOOM en ik een beetje een haat-liefdeverhouding met elkaar. Zo vond ik de reboot uit 2016 maar een modaal, repetitief shootertje, maar is DOOM Eternal tot dusver misschien wel mijn game van het jaar. Ik denk vooral omdat de vibe van het origineel meer dan ooit aanwezig is, zo met al die secrets, wapens en puzzel-light achtige omgevingen. Of Eternal ooit dezelfde klassieke status bereikt? Vraag me dat over vijfentwintig jaar nog maar eens.





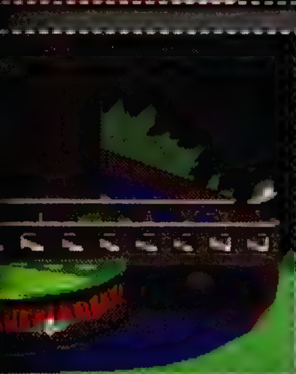


KING'S QUEST COLLECTION

Originele release: 1984
Ontwikkelaar: Sierra Entertainment
Prijs op Steam: €19,99



'Open door.' 'Push witch into oven.' 'Kiss girl.' Jep, laat mij meedoen met een pubquiz met als onderwerp 'King's Quest-commando's', en ik ben een wandelende encyclopedie. De tekst-adventures, waarbij je de acties van de hoofdpersoon letterlijk intypt, vormden dan ook een groot deel van mijn jeugd. De mix tussen mythische sagen en sprookjesboekverhalen (roodkapje, dracula en repelsteeltje zitten er allemaal in) is genieten voor jong en oud.
Ik speelde King's Quest met mijn vader. Als snotneus sprak ik immers geen woord Engels. Op een gegeven moment moesten we een bonenstaak beklimmen – de kleinste misstap zou fatale gevolgen hebben. En wat doet mijn pa? Die drukt tijdens een dodelijke val gewoon op F5 (save) in plaats van F7 (restore)! Ergo: vast in een loop die alleen maar in ellende kon eindigen... Ik was ontroostbaar. Gelukkig was mijn vader zo lief om die nacht in z'n eentje weer tot precies hetzelfde punt te spelen, zodat mij een zwaar jeugdtrama bespaard bleef.
Het was een harde leerschool, maar het gaf me een wijze les: altijd een backup-save maken, folks!



WACKY WHEELS

Originele release: 1994
Ontwikkelaar: Beavis Soft
Prijs op Steam: €4,99



Ik was vroeger retejaloers op vriendjes met een Super Nintendo. Mario, Zelda, Donkey Kong Country... Die had je niet op de PC. Tuurlijk, het gras lijkt altijd groener aan de overkant (diezelfde vriendjes kwamen maar wat graag Keen spelen bij mij), maar een van de games die op de PC daadwerkelijk geen gelijke kende, was Mario Kart. Holy crap wat wilde ik graag een eigen SNES, puur voor die game...
En toen werd het 1994 en kwam alles goed. Nee, nee, m'n ouders kochten geen SNES voor me, maar er gebeurde misschien nog wel iets beters. De PC kreeg z'n 'eigen' Mario Kart in de vorm van Wacky Wheels! Het grenst echt aan plagiaat, zoveel lijkt deze game op het bronmateriaal, maar developer Beavis Soft plakte er toch genoeg eigen smoelwerk op om van een heuse klassieker te spreken. Zo schiet je niet met Koopa-schilden, maar met egels. Speel je niet met Princess Peach, maar Pebbles de pelikaan. En zit er, bless Beavis Soft, niet van die hinderlijke AI catch-up in. Voor de rest bestuurt het heerlijk soepel (helemaal gezien de beperkingen van een toetsenbord) en heeft de muziek een onmiskenbare mid '90's vibe. Good times!

PREHISTORIK

Originele release: 1991
Ontwikkelaar: Titus France
Prijs op Steam: €9,99



Een ietsiepietsie overpiced (vergelijkbare platformgames kosten op Steam normaliter €4,99), maar fuck het: nostalgiebevrediging is onbetaalbaar. Prehistorik staat voor mij synoniem aan een vakantie aan het meer van Genève. Ik speelde die game op de achterbank van de auto, en was op een gegeven moment zó wagenziek van die Zwitserse bergweggetjes dat ik een hele fles cola leegdronk. Dat hielp. De boer die ik liet schijnt nog altijd na te galmen tussen de Matterhorn en de Mont Blanc.
In de game speel je een holbewoner die op zoek moet naar voedsel. Want dat is wat holbewoners toch het beste kunnen. Dinosaurusvlees, halve hambouten en zelfs pizza's en ijs: niks is onze oermens te gek. Om eerlijk te zijn ben ik nooit verder gekomen dan level 3 (vergeleken bij Prehistorik is Dark Souls een eitje) maar het feit dat ik dit spel per se in deze feature wilde proppen, zegt volgens mij genoeg over de kwaliteit.

STAR WARS: DARK FORCES

Originele release: 1995
Ontwikkelaar: Lucasarts
Prijs op Steam: €4,99

Goede, op films gebaseerde games waren in 1995 net zo zeldzaam als nu. Groot was dan ook de verbazing toen Star Wars: Dark Forces geen opgewarmde emmer Wookiee-kots bleek, maar een schiettent die zich kan meten met genrebroeders als DOOM en Duke Nukem 3D!



Origineel wilde Lucasarts Luke Skywalker als hoofdpersoon. Tijdens het ontwikkeltraject besefte het bedrijf echter dat dit de gameplay en het verhaal eerder zou beperken dan ondersteunen, en koos men voor de meedogenloze merc Kyle Katarn. Destijds een nieuw personage maar inmiddels een videogameveteraan, met verdere rollen in o.a. de Jedi Knight-serie. In ruil voor een dikke paycheck onderzoekt Kyle het zogenaamde 'Dark Trooper Project' waarmee de Empire supersterke droids en stormtroopers wil creëren. Saillant detail: Kyle was vroeger een volger van de Dark Side!
Sterkste punt aan Dark Forces vind ik de sfeer. Het ziet eruit als Star Wars, het klinkt als Star Wars en blaffen met je E-11 Blaster Rifle vóélt als Star Wars. Verplichte kost voor fans.

THE APOGEE THROWBACK PACK

Originele release: 1993
Ontwikkelaar: Apogee Software
Prijs op Steam: €9,99

Een van de beste deals uit deze feature: The Apogee Throwback Pack bevat vier extreem dikke shooters. Rise of the Triad en Extreme Rise of the Triad (schiet nazi's neer totdat ze letterlijk exploderen in een rode mist van organen en oogballen), alsook Blake Stone: Aliens of Gold en Blake Stone: Planet Strike (een soort Wolfenstein-klonen maar dan met aliens). Met name Rise of the Triad voelt anno 2020 bijzonder fris. Het is een van de gewelddadigste games ooit gemaakt en zorgde bij release voor de nodige ophef, maar hé: ik heb die shizzle vroeger kapot gespeeld en ik ben toch ook niet volledig verknipt geraakt? [Niet volledig inderdaad – Marvin] Dus, mijn tip: trek die Credit Card uit je poeplap en haal voor een kleine tien euro het perfecte medicijn tegen een midlifecrisis in huis. Of laat je kinderen het spelen als je wil dat ze net zo'n toffe, gebalanceerde gast worden als ik.



Waar blijft de PC Classic Mini?

Op het hoogtepunt van de miniconsole-remake-hype leek het alsof elk bedrijf dat ook maar iets met gamehardware te maken had, z'n eigen kleine spelcomputertje uit wilde poepen. Een van de meer serieuze projecten was de 'PC Classic' van Unit-e. De Kickstarter werd eind 2018 gestart, de promovideo's oogden slick en het apparaat moest in het voorjaar van 2019 verschijnen. Compleet met veel games uit dit artikel, zoals Commander Keen en DOOM.
Maar toen werd het stil. Heel stil. De laatste update dateert uit januari 2019 en is te lezen op unitetechno.com. Het vreemde is dat Unit-e verder gewoon nog bestaat en andere producten uitbrengt, maar de ontwikkeling van de PC Classic nooit officieel gecanceld heeft. Grote vraag is dus: komt dat ding ooit nog uit? Of een variant van een ander bedrijf? Het idee erachter (DOS-games op een miniconsole) blijft immers briljant!



SECRET AGENT

Originele release: 1992
Ontwikkelaar: Apogee Software
Prijs op Steam: €4,99



Aan Secret Agent heb ik geweldige herinneringen. Ik speelde dit altijd als ik met m'n pa meeging naar zijn werk op het verder doodsaaie Ministerie van Sociale Zaken. Dan kreeg ik een gevulde koek uit de kantine en werd ik gedropt op de ICT-afdeling aangezien ze daar kennelijk de hele dag spelletjes speelden. Anno 2020 is Secret Agent nog steeds een hele dikke game. De controls zijn snaarstrak, de levels bieden uitdagende platform-/2D-schietactie en je moet soms zelfs een beetje nadenken. En kijk dat geheime agentje nou rondspringen, zo in z'n rode pyama. Daar smelt je hart toch van...
Hongerig naar meer Secret Agent-achtige shizzle? Check dan zeker Crystal Caves ff (ook van Apogee) – dit is feitelijk Secret Agent met de twist dat je een mijnwerker bent, diamanten i.p.v. geheime documenten verzamelt en tegen monsters in plaats van mercenary's vecht!

WORMS

Originele release: 1995
Ontwikkelaar: Team17
Prijs op Steam: €4,99



Worms: wie kent het niet? De serie is de laatste jaren aan lager wal geraakt (fuck die gare quasi-3D-shit), maar laten we niet vergeten dat de eerste paar delen echt de ultieme partygames zijn. Zelfs de grootste n00b begrijpt Worms. Ik heb serieus een keer tegen mijn oma gespeeld en kreeg uit het niets een bananenbom voor m'n bakkes! Deze tactische turn-based-titel is de perfecte familiegame voor tijdens de donkere winteravonden. Maar ook solo is het leuk. Er zitten een paar uitdagende missies in, terwijl een los potje ideaal is voor als je even moet wachten tot Cyberpunk 2077 gedownload is, ofzo.
Er was een periode dat mijn maten en ik letterlijk elke pauze op de middelbare school naar huis sjeesden om elkaar te bestoken met dynamiet, fire punches en air strikes. Totdat GoldenEye 007 die rol overnam, that is, maar da's een verhaal voor een andere keer...



LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS

Originele release: 1987
Ontwikkelaar: Sierra Entertainment
Prijs op Steam: €3,99



Games als Leisure Suit Larry worden vandaag de dag niet meer gemaakt. Dat is te danken aan de Social Justice-politie, die met enge, extreem linkse propaganda censuur wil leggen op alles wat maar een beetje leuk is. Het komt natuurlijk doordat deze lieden stiekem zelf Larry Laffertjes zijn: gefrustreerde, het leven hatende ventjes die vrouwen op een ziekelijk soort voetstuk plaatsen omdat echte vrouwen hen niet aankijken.
Anyway, Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards voelt anno 2020 qua thematiek bijkans revolutionair. De eeuwige loser Larry Laffer heeft maar één doel: ontmaagd worden. Dit kun je vrijwel direct aan het begin van de game doen met een pukkelige hoer, maar dan leg je binnen een paar minuten het loodje door een SOA. Beter is om Larry's reis helemaal te voltooien, langs schunnige barretjes, hotels en casino's, zodat je aan het eind in het bubbelbad van een grade-A pornoslet mag kruipen. Een ware coming of age story... ✖

WAAROM SKILLS LEREN ALS JE MAZZEL KUNT HEBBEN?

RNG

DE SLEUR VAN DE WILLEKEUR



RANDOM NUMBER GENERATORS ⊗ FEATURE

Frustrerend hè, als je al tientallen euro's in een gacha-game hebt gedropt zonder ook maar één vijfsterrenpersonage te krijgen, en je buurjongen (die de game maar casual speelt) meteen het beste personage krijgt in zijn eerste gratis 'pull'? Tja, had je maar harder moeten bidden naar RNGsus!

Stuiten op een 'shiny' in Pokémon. Exotische loot die dropt in Destiny. Een chille level-layout ontvangen in Spelunky. Allemaal voorbeelden van gamemomenten die bepaald zijn door RNG, wat voor 'Random Number Generator' staat. Met andere woorden: RNG is wanneer de computer een willekeurig getal kiest en daarmee een beslissing maakt, alsof het een dobbelsteen gegooid heeft. En dit zit in meer games dan je denkt! Ja, zelfs in first-person shooters: RNG bepaalt bijvoorbeeld de baan van de kogels die uit een onnauwkeurig wapen als een uzi komen in Call of Duty. RNG zit dus in bijna élke game, en dat is, over het algemeen, wenselijk. Kunstmatige willekeur haalt namelijk eentonigheid en voorspelbaarheid uit games, en dat zorgt inherent voor meer spanning en dynamiek. Als je in een turn-based-game bijna het loodje legt en je alleen nog kunt winnen door die ene supersterke aanval te doen die slechts 50% kans heeft om te raken, bijvoorbeeld! Puntje-van-je-stoel-gaming.

DE GRIND

Ook dwingt RNG spelers om zich aan te passen aan constant veranderende omstandigheden. De reden dat bijvoorbeeld roguelikes zo verslavend zijn, is omdat ze dankzij de willekeur nooit hetzelfde wegspelen. Ten slotte kan RNG ook nieuwe spelers helpen door ze in multiplayer betere voorwerpen te geven wanneer ze achter staan, zoals een gouden paddenstoel of zo'n blauw nazischildje in Mario Kart. Goede shit allemaal, toch? Nou, het probleem is dat ontwikkelaars maar al te goed weten hoe RNG ook hén kan helpen om jou langer te laten spelen. We hebben allemaal wel eens een letterlijke dag gespendeerd in de hoop dat ene voorwerp te krijgen met een belachelijk lage 'drop rate', toch? (Hoest, Demon's Souls. Kuch, Pure Bladestone.) Dat was dus de stiekeme bedoeling van de ontwikkelaars. RNG geeft hen namelijk de mogelijkheid om de speeltijd van een game kunstmatig te rekken zonder heel veel moeite te hoeven doen. Want waarom volledig nieuwe hindernisbanen ontwerpen als ze jou ook gewoon uren lang dezelfde vijand kunnen laten bevechten met wat 'onaardige RNG'? We willen immers allemáál dat ene zwaard in dat specifieke kleurtje, en ontwikkelaars laten ons daar maar al te graag voor zwoegen.



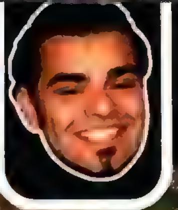
SCHIJT

RNG staat bij veel gamers dus gelijk aan frustratie en teleurstelling. Maar dat is ergens ook onze eigen schuld. Of, beter gezegd, de schuld van onze hersenen. Het is namelijk extreem moeilijk voor ons om willekeur volledig te snappen en er dus oké mee te zijn, omdat onze hersenen continu op zoek zijn naar patronen. Als we in een game dus specifieke RNG-resultaten zien, zoals drie keer achter elkaar een aanval missen die een 90% slagingskans heeft, dan zijn we altijd geneigd om te denken dat de game iets aan het bekokstoven is en ons loopt te f*cken. Maar dat is niet zo: ware willekeur is namelijk, eh, willekeurig, maar dat kunnen wij dus maar



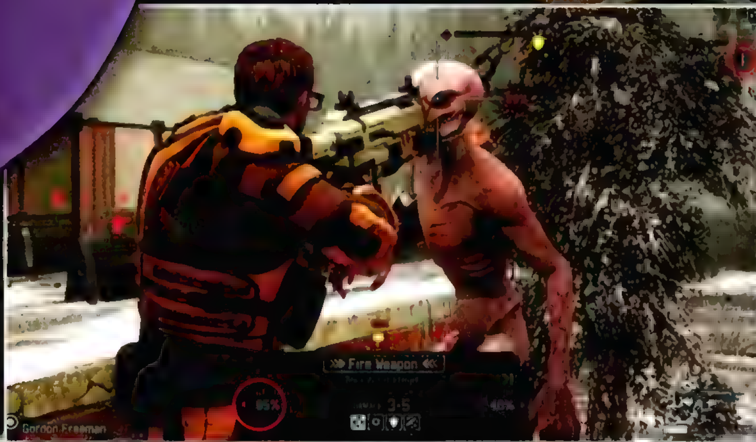










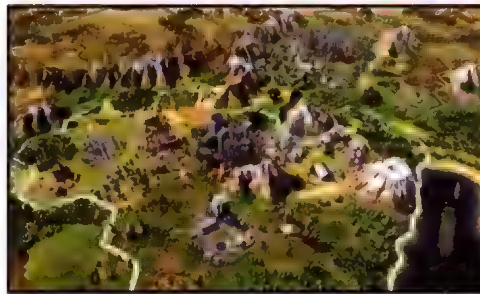




moeilijk bevatten. Hier een is naam voor: de 'Monte Carlo fallacy', oftewel, de Gokkersmisvatting. Dat is wanneer je denkt dat er een verband bestaat tussen wat je al hebt meegemaakt, en dat je daarmee dus een voorspelling kunt doen over de toekomst. "Pfff-fft, ik heb nou al vijf keer kop gegooid. De volgende keer moet wel munt zijn!" Maar zo werkt willekeur helemaal niet. Willekeur heeft schijt aan het verleden en aan onze hoop.

PARANOIA

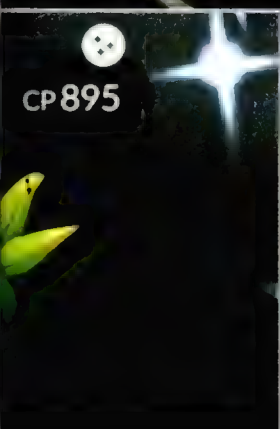
Sid Meier, de geestelijke vader van Civilization, zei ooit: "Ontwikkelaars moeten zorgvuldig met willekeur omgaan, aangezien het bij spelers voor paranoia kan zorgen. Kleine hoeveelheden willekeur kunnen behulpzaam zijn, maar het belangrijkste is dat de speler zich niet genaaid voelt." En daar had 'ie helemaal gelijk in. Daarom is 'SidMeieren' nu het woord geworden voor het implementeren van het soort RNG in games dat stiekem helemaal geen RNG is: het is de illusie van RNG, terwijl de game achter de schermen de cijfers stiekem manipuleert om beter in te spelen op de verwachtingen van de speler. Bijvoorbeeld door na een bepaalde hoeveelheid pogingen de drop rate aanzienlijk te verhogen, zonder dat de speler het weet. Meer van dit, aub! Verder is het ook aan ons gamers om onszélf te behoeden voor de valkuilen van RNG, onder andere door op te zoeken hoe de RNG van bepaalde games precies werkt, zodat we onze verwachtingen kunnen bijstellen. Maar ook door gewoon af en toe even goed stil te staan bij wat ware willekeur nou precies is, hoe machteloos we ertegenover staan, en jezelf af te vragen of de constante, onzekere grind überhaupt wel de moeite waard is. Want is het leven niet gewoon veel te kort voor shitty RNG? ✖



NARE RNG VERMIJDEN… DOOR HET TE OMARMEN

Aangezien Yakuza: Like A Dragon zichzelf presenteert als een onvervalste JRPG, verwachtte ik dat de game tjokvol RNG zou zitten. En dat zit het natuurlijk ook wel: zaken zoals 'critical' schade bij een aanval worden ook hier door RNG bepaald. Toch viel het me op dat de game ontzettend z'n best gedaan heeft om de meeste vormen van irritante RNG volledig te vermijden. Onder andere door géén 'random encounters' te bevatten, maar ook door de speler een consistente manier te geven om te grinden voor élk mogelijk zeldzaam crafting-voorwerp: dat zijn namelijk allemaal prijzen die consistent en herhaaldelijk gewonnen kunnen worden door locaties als de Battle Arena uit te spelen. Dit maakt grinden een stuk minder erg, aangezien je altijd verzekerd ben van je prijs en je er dus niet voor hoeft te bidden.

Interessanter is echter hoe één van de 20 banen (lees: klasses) in de game exprés om RNG heen is gebouwd. De Dealer-baan draait namelijk om aanvallen die allemaal gebaseerd zijn op kansspelen en casino-conventies. Zoals projectiel Card Sharp, waarbij je een willekeurige speelkaart werpt waarvan de hoeveel schade bepaald wordt door hoe hoog de kaart is. En superaanval Essence of Russian Roulette, die de kans heeft om niet alleen de vijand maar ook je eigen teamleden extreme schade te berokkenen. De Dealer gebruikt RNG dus expres om een spannende draai te geven aan het 'glass cannon'-archetype. En het werkt, onder andere dus door de RNG esthetisch en thematisch te omarmen door middel van het casinojasje, waardoor we onbewust de spanning voelen van 't gokken wanneer we met de Dealer aanvallen. Meer games moeten RNG dus behandelen als Yakuza: Like A Dragon: door er ontzettend veel lol mee te hebben en het verder gewoon te minimaliseren!





REVIEWS

REVIEW | PC | XBOX ONE | SERIES X/S | PS4 | PS5

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

HAKKEUUUUH!

Zo'n beetje alle PU-redactieleden hebben een grotere viking-uitstraling dan Raf. Maar omdat het (hopelijk) nog lang wachten is op Assassin's Creed: Antwerp Smoothboys trok hij deze zomer naar Noorwegen 'voor research'. Nadat we zijn onkostenbonnen smakelijk weggelachen hadden, hakte hij zich maar door de Valhalla-review.

Na een leap of faith in mijn archief concludeerde ik dat Valhalla de zevende Assassin's Creed is die ik review. Het is de moeilijkste tot nog toe, en dan heb ik het over deze review, niet over de game. Los van de nieuwe, min of meer correct verankerde historische setting, triggerde het meer dan één déjà vu naar Odyssey, maar over de hele lijn kiest de ontwikkelaar vooral voor weer een nieuwe stijl. Zoals Origins en de daaropvolgende Odyssey de serie een frisse adem gaven, of zoals Unity en Syndicate dat ook, maar minder geslaagd probeerden.



weetje - weetje

Net zoals in Odyssey mag de speler die vooral op stealth wil inzetten, de open-geweld-piste niet helemaal negeren. Al is het maar om die stealth-arme bossfights niet afstompend vermoeiend te maken.

Net geen dobbelstenen

Heel kort door de bocht zou je kunnen zeggen dat Valhalla de intussen gevestigde actie-RPG-formule nog maar eens uit de kast haalt, weer wat verder uitdiept en er hier en daar wat nieuwe mechanismen aan toevoegt. Tegelijkertijd is dit de eerste waarbij ik liever niet RPG, maar voluit rollenspel zeg, haast in de klassieke zin van het woord. Toegegeven, alle actie wordt hier beslist met tactiek en timing in plaats van een dobbelsteenworp,. maar het zwaartepunt van de beleving rust meer dan ooit op het verhaal, de personages én de impact van jouw keuzes op beide. Oké, elke Assassin's Creed wil een verhaal vertellen, maar deze schopt die ambitie naar the next level en de speler moet mee. Of 'ie wil of niet.

Eivor, Charlize Eivor

Je speelt als Eivor en ik koos voor een vrouwelijke versie met de looks van Charlize Therons Furiosa uit Mad Max: Fury Road. Met twee armen, dat wel. Samen met haar 'broer' Sigurd trekt Eivor naar het Engeland van de 9e eeuw in de hoop er een toekomst voor hun clan uit te kerven. Daar speel je verdeelde koninkrijkjes tegen elkaar uit, zoek je bondgenoten en met een mix van diplomatie en scherpe wapens werk je aan je nederzetting, reputatie en invloed.





Die nederzettingen komen in tegenstelling tot eerdere lichtgewicht pogingen hier wel tot hun recht. Je ziet ze echt vorm krijgen en uitgroeien van een paar schamele tenten tot een kleine stad. Dat doe je door voorraden die je her en der plundert te investeren in upgrades voor je gebouwen. Die op hun beurt dan weer upgrades voor je nieuwe thuis en personage ontgrendelen. Sommige heb je ook nodig om de centrale plot of secundaire verhaallijnen verder te duwen.

Mythische soap

Die centrale verhaallijn lijkt in het begin vrij helder: maak zoveel mogelijk van die lokale koninkrijken tot bondgenoot. Onderweg strengelen zich daar nog twee plotlijnen bij die Valhalla tot een uiteindelijk boeiende, maar niet altijd even goed geoliede historisch-mythische soap maken. Zo mag de strijd tussen de Brotherhood of the Assassins en de Order of the Ancients voor het eerst sinds lange tijd weer mee doen, vooraan op het podium. Een echt pluspunt. De derde streng is die waarin Odin, de CEO van Noorse Mythologie Inc., jouw Eivor middenin dit kluwen van verraad en gewrongen loyaliteit op een allesbehalve transparante manier 'assisteert'.

Sla eens een... praatje

Dat alles maakt dat Assassin's Creed Valhalla het beste, meest interessante en uiteindelijk ook meest twisty verhaal uit de hele reeks opvoert. En dat is geweldig. Alleen gebeurt dat op een soms frustrerend stroeve manier. Te vaak bestond mijn quest-objectief uit 'praat met X', terwijl ik alsmaar harder ging verlangen naar een 'vermoord Y' of 'doe iets gevaarlijks in Z'. Ik wil best praatjes slaan, maar in een game als deze wil ik ook letterlijk slaan. Zeker als ze me een strijdhamer of bijl in de handen duwen.

Want de actie zelf is top, met de intussen beproefde, meestal zelf samen te stellen cocktail van ultrabrutale combat, stealth en parkour. Samen met gear-upgrades en een extreem vertakkende skill tree – hier een sterrenconstellatie – kan je die steeds meer naar je eigen speelstijl tweaken.

"Haast elke optionele missie ('world event') is de moeite waard."

Afdwalen verplicht

Ga je puur voor het centrale verhaal, met zijn overdosis aan tussenfilmpjes, dan zet de game daar zelf na ongeveer dertig uur de rem op. Niet om zoals Odyssey in een tijdelijk grind-fest te verzanden, maar eerder om je te forceren de spelwereld te verkennen. Tenzij je koortsachtig een review probeert klaar te stomen, moet je dat zeker doen. Haast elke optionele missie ('world event') is de moeite waard. Daarnaast valt er ook veel actie of waardevols te scoren bij het plunderen, het opsporen en het uitschakelen van de Order of the Ancients, het jagen op mythische beesten, gewoon wat vissen of je een paar uur verliezen in een tweetal activiteiten die ik hier niet mag spoilen.

Riviercruises

Allemaal vertrouwd spul voor een Assassin's Creed-veteraan, en het is over de hele lijn netjes uitgevoerd. Het maakt me geen ruk uit dat sommige fort-infiltraties qua gameplay wel heel sterk op die uit Odyssey leken en de Bounty Hunters uit die game hier Zealots heten. Juist omdat veel onderdelen van de formule dezelfde zijn, zijn sommige foutjes moeilijker te verklaren. Zo zie je bij handelaars de stats niet van wapens of gear. Ik kocht een gruwelijk uitziende boog, om te constateren dat mijn instapmodel op elk punt beter was. Dat die skill tree met een soort fog of »

DOE JEZELF EEN PLEZIER...

...en race in deze Assassin's Creed zeker niet eerst zo snel mogelijk door het verhaal. Doe je ding, bouw je nederzetting uit, duik in de alternatieve missies, plunder, verlies uren in langgerekte stealth-massamoorden. Ach, wat mij betreft ga je vissen alsof het Zelda is. Kortom, gun jezelf alle, met liefde uitgewerkte variatie die deze game in vrachtwagenladingen aanvoert. Zo merk je veel minder van die audiohandicap en het soms te manke tempo dat deze Valhalla voor mij net naast die acht deed grijpen.



REVIEW

PC XBOX ONE SERIES X/S PS4 PS5

» war werkt, is niet zo erg, want je kan altijd terugkomen op je keuzes. Maar je mist zo wel dat toeleven naar een verre-toekomst-upgrade. Dat de Vikingboot log manoeuvreert is waarschijnlijk geloofwaardiger, maar had voor mij toch iets minder realistisch gemogen.

"Assassin's Creed Valhalla heeft het beste, meest interessante en uiteindelijk ook meest twisty verhaal uit de hele reeks."

Je gelooft je oren niet

Mijn grootste technische kritiek op de game draait om de audio. Eerst en vooral: ga nog voor je 'new game' aanklikt in de settings naar Sound, dan naar Menu Narration en druk die van standaard aan naar voor altijd en eeuwig uit. Helaas niet te verhelpen is het gevoel dat de audio onwaarschijnlijk steriel overkomt. De dialogen zijn goed geschreven, de acteurs doen hun ding meestal best overtuigend... alleen klinkt het alsof je hen het in de studio hoort inspreken. Op een handvol personages na – Ivarr is cool AF – lijkt het ook alsof we deze stemmen al duizend keer eerder gehoord hebben. Op zich geen probleem, maar wanneer hun woorden als een voice-over klinken in plaats van uit de mond van de personages te komen, dan draagt dat niet echt bij aan de immersie.

Hands-on combat

Wat wel helemaal goed zit, is de combat. Die is meer hands-on dan ooit tevoren in Assassin's Creed, met lichte en harde aanvallen, precies getimed blokken en ontwijkende moves. Tegelijkertijd moet je een oog op je stamina houden én op de adrenalinemeter. Want elk vol blokje daarvan laat je een van de acht zelfgekozen speciale aanvallen activeren. Vier in de afstandscategorie en vier die het up close and personal houden.

Tenzij je vijanden opzoekt die ver boven je level liggen, zorgt dat meestal voor intense gevechten. Niet met superveel variatie als je het bij dezelfde wapencombo houdt, maar de afmaakmoves zijn de tweehonderdste keer nog altijd bevredigend. En zo'n geslaagde adrenaline-aanval is altijd goed voor gepast bruut spektakel. Valhalla overtroeft zelfs Ghost of Tsushima op de secondaire stealth-kill.





Zingen doe je thuis

Ik speelde de Xbox One-versie op een Xbox Series X en Valhalla is zonder enige twijfel de mooiste Assassin's Creed tot nog toe. Het ijzige Noorden en het indrukwekkend gevarieerde Engeland zien er fantastisch uit, en wanneer het de bedoeling is zijn ze ook overtuigend levendig. De in-game personagemodellen en animaties zitten zo strak in elkaar als in een open-wereld-game maar mogelijk is. In-game stoorde de audio me overigens veel minder dan tijdens de tussenfilmpjes. Al snoerde ik die ene kerel van mijn bootsbemanning, die het onvermijdelijk op een zingen zet, al snel onmiddellijk de mond. Gamepad links ingedrukt houden. You're welcome.

Episch én mythisch

De mythische kant weegt in Valhalla zwaarder door dan in Origins of Odyssey, maar daarover spoil ik liever niets. Hetzelfde geldt voor de eeuwige strijd tussen de Assassin's-broederschap en de hier nog proto-Tempeliersorde. Dat was niet nodig geweest, eerdere aflevering lieten al zien dat deze serie zonder kan. Toch valt deze keer de meerwaarde niet te ontkennen. Het parallelle Abstergo-vandaag-verhaal blijft op het achterplan en daar hoort het ook, al krijg je ook daar naar het einde toe een loeier van een verrassing geserveerd. Valhalla is ook de eerste AC-game waarin je beslissingen zo zwaar doorwegen op het verhaal en de uiteindelijke afloop. Ik geef heel voorzichtig een (nog vrij bescheiden) voorbeeld: het al dan niet sparen van een vijand maakt dat die verrekt taaie Zealots de rest van de game jacht op je zullen maken... of niet dus. ✪

LANGSTE DO-NOT-SPOIL-LIJST OOIT

Als reviewer krijg je van de ontwikkelaar vaak een paar dingen opgesomd die je liever niet aan je lezer spoilt. Die lijst was nog nooit zo lang als in deze Valhalla. Dat heeft veel te maken met hoe heel wat van je keuzes het verloop van bepaalde hoofdstukken en de finale van de game beïnvloeden. Daarnaast dropt Valhalla een paar elementen en onthullingen waarnaar ik maar wat graag zou hinten... maar uiteindelijk tandenknarsend moet toegeven dat je ze liever helemaal zelf ontdekt en ervaart.







weetje • weetje

Nog nooit impotentieproblemen moeten 'oplossen' in een videogame? Valhalla brengt daar verandering in.

SCORE 79

Die wraakroepende, ondermaatse audio trok me net iets te vaak uit de onderdompeling en ook dit deel maakt zich schuldig aan geforceerde, grindy tempo-breaks. Dat die 80 hier net niet gehaald wordt zou echter meer dan genoeg goeds over de rest van de game moeten zeggen.

RAF



En daarbij heb ik me vooral gefocust op het hoofdverhaal en minstens één keer geproefd van elke zij-activiteit.

75 UREN



BASICS

ACTIE-RPG
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

MARVEL'S SPIDER-MAN: MILES MORALES

DOES WHATEVER A SPIDER-MAN CAN

GOLD AWARD

Ondanks de honderden verschillende Spider-Man-media die hij tot zich heeft genomen, komt er toch steeds weer een bepaald liedje bij Wouter naar boven als hij aan de muurkruiper denkt. Ook toen hij Marvel's Spider-Man: Miles Morales ging spelen, schoot er een heel eigenwijs wijsje in zijn hoofd.

REVIEW

PS5 PS4

Spider-Man, Spider-Man,
doet alles wat een
spin ook kan
Spint een web,
alle groottes
Vangt dieven,
net zoals vliegen
KIJK UIT, FUCKERS, hier komt
Miles Moralessssssss!!!

Miles Morales, Miles Morales
Hij is sterker dan de
meeste biokrachtcentrales
Kan hetzelfde als Peter
Maar soms zelfs nog beter
Hey, jij!
Speel eens Miles Morales

Net verhuisd naar Harlem
En zonder zijn mentors hulp
Zet de Tinkerer hem klem
Slaat hij Rhino tot pulp

Miles Morales, Spider-Man
Vriendelijke buurtspinnemans
Rijkdom en faam
Hoeft hij niet
Hij doet alles in
zijn vaders naam



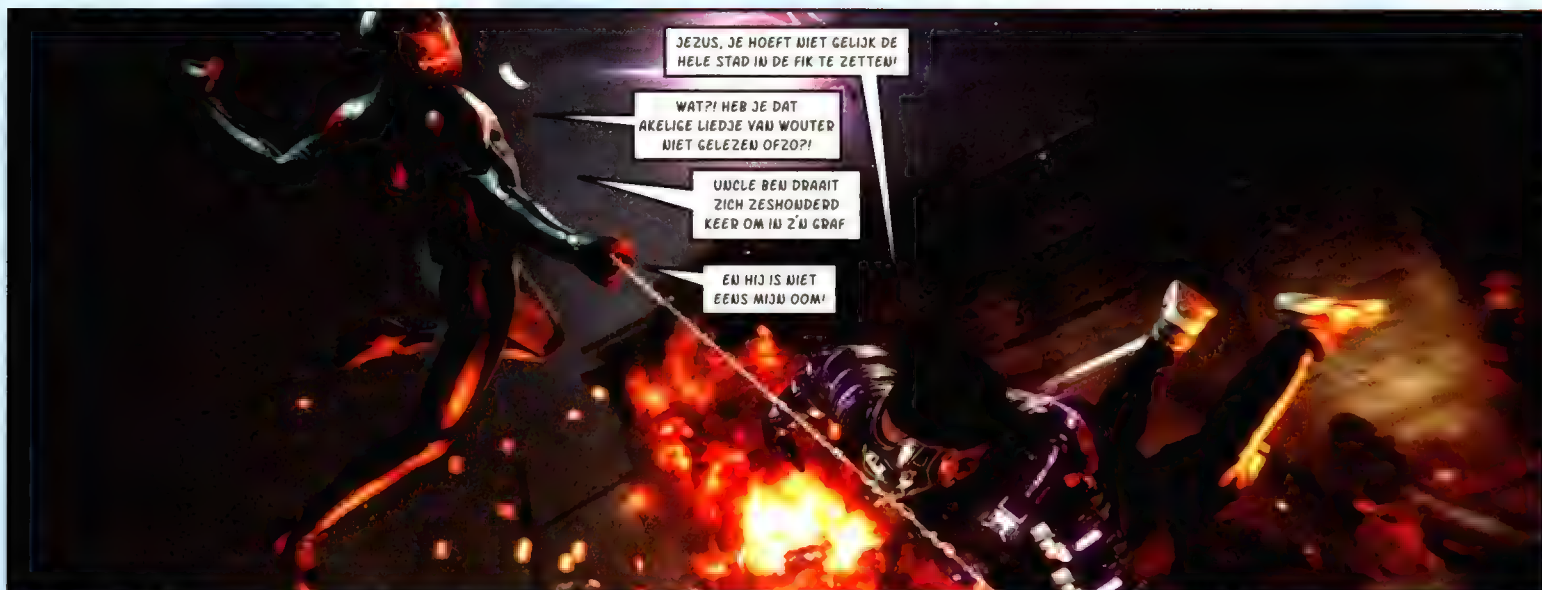
Ehm... Tja.

Okay, dat klonk allemaal beter in m'n hoofd dan op papier, dus laten we alle 60's cartoon-liedjes maar even laten voor wat ze zijn en ter zake komen. Zie deze standalone uitbreiding als een mini-Marvel's Spider-Man, met alle vertrouwde ingrediënten die je in het 2019-meesterwerkje hebt leren waarderen, maar dan ietsje cooler. Want Peter Parker is een topper natuurlijk, dat vind ik al sinds ik nog Cindy Crawford-posters aan mijn muur had hangen, maar Miles zit in een hele andere categorie. Hij is die knakker die Peter had beschermd tegen Flash Thompson als ze in hetzelfde jaar naar Midtown High waren gegaan. Miles had waarschijnlijk Gwen Stacey haar zwarte band van haar blonde koppie gecharmeerd als zij elkaar ontmoet hadden op die ruimtevaartexpositie in de 60's.



MILES-Y MOMENTEN

Insomniac heeft Miles' verhaal helemaal volgestopt met 'character moments'; dramatische scènes waarin de persoonlijkheden van de schitterende personages op haast Naughty Dog-achtige wijze ontwikkeld worden. Van knusse kerstdiners, prachtige parades en betoverende museumbezoekjes krijg je zo'n ongemakkelijke scheve glimlach op je smoel waar nog nooit iemand je op betrapt heeft, want die zijn niet voor in het openbaar. Het zijn sprankelende scènes, kleurrijk en vol detail, die de game soms nog meer maken dan overweldigende set pieces waarin vernietiging, lichteffecten en acrobatiek in allerlei bijzondere camerahoeken op verbluffende wijze in beeld worden gebracht. Hoewel dié ook echt wel heeeel vet zijn. Miles hoeft het misschien niet op te nemen tegen Zes Sinistere Superschurken tegelijkertijd, maar die jongen is nog maar zeventien. Geef hem nog ff.



Niet dat Miles 60 jaar geleden had kunnen bestaan, dat Stan Lee en Steve Ditko hem hadden kunnen verzinnen, want deze nieuwe Spider-Man is een product van de 21e eeuw. Miles is modern. Marvel's Spider-Man: Miles Morales is een heerlijke terugkeer naar de Big Apple zoals het eruit ziet als je met draden web langs Manhattans wolkenkrabbers slingert. Als je de onderkaken van Roxxon-goons op de stalen balken van voormalig Kingpin-schuilplaatsen KLONKt. Je zou het kunnen zien als een korte game, of een flinke uitbreiding; hoe je het ook bekijkt, Miles Morales weet hoe lang hij welkom is en blijft niet langer. Zelfs in het geval je Peter al ge-Platinumd hebt.

MILES MORALES OP DE PS5



Marvel's Spider-Man: Miles Morales oogt al mooi op de PS4, maar de game ziet er uit als een echte next-gen-ervaring op de PS5. Hij draait in native 4K/30fps met belachelijk mooie ray-tracing-effecten, of in dynamisch 4K/60fps zonder ray tracing. Ik ben een sucker voor hoge framerates en heb Miles Morales dan ook vooral in de Performance Mode gespeeld, maar regelmatig even teruggezet op de Graphics Mode om te me vergapen aan de ray traced reflections op de wolkenkrabbers in de stad. Het is een bizar groot verschil met de PS4-versie!



SCORE 90

Het is duidelijk dat Miles Morales eerst bedoeld was als DLC voor Marvel's Spider-Man, maar het geheel is niet minder heftig of spectaculair dan de originele hoofdgame. Ik zou bijna durven beweren dat er een vergelijkbare hoeveelheid emotie per minuut in zit als in Marvel's Spider-Man! Geen geringe prestatie.

WOUTER



Miles blijft net lang genoeg hangen. Ondersteboven aan het plafond natuurlijk. Precies zoals Peter.

10 UREN



BASICS

- OPEN WERELD
- SUPERHELDENGAME
- INSOMNIAC GAMES/SONY
- 1 SPELER
- OUT NOW

HYRULE WARRIORS: AGE OF CALAMITY

MEER HYRULE DAN WARRIORS



Eigenlijk had Jurjen zoiets verwacht als het in 2014 verschenen Hyrule Warriors: een Warrior-game met Zelda-personages. In plaats daarvan bleek Age of Calamity een Zelda-game met Warriors-gameplay. En dat was voor hem een aangename verrassing.



SWITCH REVIEW

Tijdens het bijna afgelopen overdaad-aan-vrije-tijd-jaar overwoog ik al een paar keer om Breath of the Wild voor een tweede keer te doorlopen, maar iets hield me tegen. Misschien het idee dat het toch niet zo geweldig zou worden als de eerste keer. Ja, waarschijnlijk was dat het. Wat dat betreft viel de komst van Age of Calamity precies op zijn plek, want die game liet me op een heel nieuwe manier van dat geweldige BOTW-universum genieten.

Van de fraaie filmpjes tot de omgevingen met breekbare elementen, en van de personages en vijanden tot dat heerlijke geknutsel met de Sheika-krachten; Age of Calamity voelt op heel veel manieren als een verlengstuk van Breath of the Wild. Maar dan, uiteraard, met de gameplay van een Warriors-game.

weetje • weetje

In sommige levels kun je zo'n gigantische Divine Beast besturen om met allerlei geavanceerde vuurwapens duizenden slachtoffers te maken. Lekkere tussendoortjes, hoor!

Eén tegen duizend

De Warriors-games verschijnen al twintig jaar onder titels als Dynasty Warriors, Samurai Warriors, One Piece Pirate Warriors 4 en Dragon Quest Heroes.

Al die games drijven op dezelfde machtsfantasie: dat je in je eentje tegen duizend vijanden strijdt – en dat gevecht vrij makkelijk wint. Dit resulteert in gameplay waarin grote groepen vijanden een beetje schoorvoetend in jouw richting bewegen, wachtend op het moment dat jij ze met zwaard, speer of bijl als bossen lappenpopjes door de lucht mept. Het is ietwat kolderieke, B-filmachtige gameplay waar ik nooit echt fan van ben geweest, ook niet toen die naar het Zelda-universum werd verplaatst in de éérste Hyrule Warriors-game die in 2014 voor de Wii U verscheen. Gelukkig heeft die typische Warriors-gameplay in Age of Calamity genoeg variatie, Zelda-toevoegingen en epische momenten gekregen om mij wél fan te maken.

Sheikah-krachten

De basis van het vechten is bij alle strijders heel eenvoudig: je drukt een paar keer op Y en dan een paar keer op X om je vernietigende combo's uit te voeren. Bij een grotere vijand kun je ook dodgen om hem te vertragen en vervolgens een flitsende sprintaanval op hem uit te voeren. Bij die grotere vijanden verschijnt soms ook een zeshoekige zwakke-plekmeter: als je die helemaal kapot hebt geramd kun je een spectaculaire aanval uitvoeren, met slopende resultaten. Tot zover nog niet zoveel nieuws onder de zon. Maar nu komen de Sheikah-krachten.

Elk personage kan de vier Sheikah-krachten vanaf het begin al gebruiken, en vijanden dus met ijs, afstandsbommen, stasis en magnesis te lijf. Tel daar de magische krachten die je met staven kunt gebruiken bij op, en de invloed die je daarmee op je omgeving kunt uitoefenen, en je zult al snel helemaal opgaan in een creatieve manier van vechten die heel sterk doet denken aan de manieren waarop je (groepen) vijanden in Breath of the Wild uitschakelde.



Verlengstuk

Gebruik bijvoorbeeld eens stasis op een ronddraaiende vijand om hem uit zijn evenwicht te brengen. Of gebruik stasis op een vijand die zijn zwakke-plek-meter blootgeeft voor

meer tijd om die leeg te rammen. Plaats een ijsblok om een aanstormende vijand te bevriezen. Of bevries het water waar vijanden doorheen lopen om ze te treffen. Gebruik magnesis om metalen wapens van vijanden af te pakken en op henzelf te gebruiken. Of gebruik magnesis om een metalen kist uit de omgeving te pakken en deze als een knots door je vijanden te zwiepen. Gebruik ook eens je vuurstaf om gras in de brand te steken, of bommen om gebarsten bomen te breken.
Stel je daarbij eens voor dat je dit doet in van die prachtige, tekenfilmachtige omgevingen die zeer getrouw zijn overgenomen uit Breath of the Wild, tegen enkel vijanden uit Breath of the Wild (dus van het type Moblin, Chuchu, Lynel, Guardian Wizzrobe, Guardian en Yiga), en je begrijpt dat het voor mij heel erg voelde dat ik een verlengstuk van Breath of the Wild speelde. En dan heb ik het nog niet eens gehad over het verhaal en de personages.



weetje • weetje
Je kunt de game óók co-op spelen, waarbij het scherm horizontaal wordt gesplitst. Daardoor verlies je wel wat overzicht, maar hé: het werkt!

Verhaal en personages

Er zitten in Age of Calamity meer filmpjes en meer verhaal dan in alle andere Zelda-games bij elkaar. En het verhaal is dan ook nog eens behoorlijk cool.
De game speelt honderd jaar vóór de gebeurtenissen in Breath of the Wild af, en vertelt over hoe verschillende volken samenkomen en ten strijde trekken tegen de legers van Ganon om de rampspoed te voorkomen waar we in Breath of the Wild mee te maken kregen.
Dit leidt uiteindelijk tot epische gevechten die doen denken aan de grootste veldslagen uit de The Lord of the Rings- en The Hobbit-films.
Wat personages betreft: door hun unieke movesets maakt het écht een groot verschil welk personage je kiest. Zo kan Zelda alleen magische aanvallen gebruiken, zal je met Revali grotendeels vliegend en pijlen vurend je combo's uitvoeren en kan Urbosa bliksemkracht opladen om haar wervelende zwaardcombo's meer kracht te geven. En dan verschilt de manier waarop alle personages hun vier Sheikah-krachten gebruiken ook nog eens op subtiele, maar niet onbelangrijke manieren.
Dit alles zorgt ervoor dat de gameplay eigenlijk nooit saai wordt, want je kunt altijd weer je 'main' laten rusten en een ander personage kiezen om mee te levelen, nieuwe krachten voor vrij te spelen en 'goed' mee te worden.

Te veel BOTW?

Nóg een aspect waarin Age of Calamity het gevoel van Breath of the Wild goed weet te vangen: de enorme verscheidenheid aan dingen om te doen die op de overbekende landkaart verschijnt, en de vrijheid om te kiezen in welke volgorde je die dingen wilt doen.
Inmiddels heb ik de hoofdcampaign uitgespeeld (in zo'n twintig uur), maar ook daarna blijven de icoontjes van onvoltooide missies op de kaart fonkelen, en verschijnen er na elke voltooide missie weer nieuwe icoontjes. Dus ik ben naar verwachting nog wel vijftig, zestig uur zoet met die game, ook al begint het me wel wat tegen te staan dat ik steeds dezelfde vijanden (maar dan in andere kleuren en samenstellingen) moet verslaan. Wat dat betreft is het niet alleen fijn, maar ook wel een beetje jammer dat de game zich, voor zover ik dat nu kan beoordelen, tot content uit het Breath of the Wild-universum beperkt.
Tot op heden zijn al mijn vrijgespeelde personages ook uit dat Breath of the Wild-universum afkomstig, terwijl ik hoopte dat ik ondertussen toch óók wel met Midna, Young Link, Tetra of Zant kon knokken.
Maar goed, over een tevéél aan Breath of the Wild is het moeilijk klagen.

"Die typische Warriors-gameplay krijgt genoeg variatie, Zelda-toevoegingen en epische momenten om mij wél fan te maken."



weetje • weetje
Net als in Breath of the Wild zijn er honderden Koroks in de game verstopt. Als je er eentje vindt, krijg je een zaadje. En als je genoeg zaadjes hebt, kun je... nou ja, dat mag je zelf ontdekken.

SCORE 88

Elke fan van Breath of the Wild moet dit spelen en zal net als ik smullen van alle overeenkomsten met die game, en zelfs van de kundig verrijkte Warriors-gameplay.

JURJEN



Als je een beetje haast maakt, zie je na twintig uur de aftiteling. Maar ook daarna valt er nog heel wat te doen en beleven.

20-80 UREN



BASICS
MUSOU/HACK&SLASH
KOEI TECMO/OMEGA FORCE/NINTENDO
1-2 SPELERS
OUT NOW

REVIEW

PC | XBOX ONE | SERIES X/S | PS4 | PS5

CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR

VREDESAKKOORD BINNEN DE FRANCHISE



Alles wees erop dat de Call of Duty-franchise beter een jaartje rust kon nemen: het succes van Modern Warfare en Warzone, een pandemie, een jaar minder ontwikkeltijd en tig versies wegens de nieuwe generatie consoles. Jacco concludeert wonderbaarlijk genoeg dat Black Ops Cold War niet aanvoelt als een haastklus, maar het is ook verre van een revolutie.

Waarschijnlijk ben je ziek van de term 'terug naar de roots van de franchise', maar toch is het waar: Call of Duty: Black Ops Cold War voelt als een soft-reboot. En ondanks dat Black Ops 4 in de kern een goede game is, blijft de Koude Oorlog een van de vetste settingen uit de reeks. Dat is waar Cold War het dan ook voornamelijk van moet hebben.

Welcome to Amsterdam

Raven Software nam dit jaar min of meer de campagne over van Treyarch en zat duidelijk vol goede ideeën. We gaan weer helemaal terug naar de jaren tachtig en zitten de mysterieuze Sovjetspion Perseus op de hielen. Perseus stal gegevens van het Manhattan Project, kwam heel dichtbij het kapen van een nucleaire bom in Vietnam en is klaar om de Koude Oorlog voor eens en voor altijd te beslissen. Het is een heerlijk historische inslag die je eraan herinnert waarom de eerste Black Ops-games zo vet zijn: complottheorieën aan de hand van levensechte beelden. Zo'n inslag die je doet Googelen wat voor idiote cowboy Ronald Reagan ook alweer was.

De game begint trouwens in ons eigen Amsterdam: een bar ding van classic rock, het hilarische geschreeuw van een van de meest geliefde Call of Duty-personages ooit en het gigantisch nagemaakte Witte

"Over de nieuwe Zombies-modus kan ik kort zijn: hij is heerlijk."

genaamd De Stier met voornamelijk (hilarische) Vlaamse gasten, een hoop fietsen en veel rode lichten. Het is net als veel levels uit de game een vrij korte missie, maar etaleert goed de jaren tachtig-spionnen-wereldreis die de campagne is. Een van de hoogtepunten is de missie met Woods, waarbij je in het pikkedonker een Sovjet-trainingsfaciliteit binnendringt die een Amerikaans stadscentrum moet voorstellen. Je pompende machinegeweer onder begelei-



Huis maken het plaatje helemaal af. Dít is waarom je Black Ops speelt.

Eenvoudige keuzes

Toch weet Cold War niet de emotionele hoogtepunten van de eerste twee delen te bereiken. Geen zorgen, er is een uitstekende mindfuck, maar deze wordt tamelijk laat geïntroduceerd en de daaropvolgende keuze tussen de twee eindes is bijzonder zwart-wit. Het keuzesysteem uit Black Ops 2 keert ook terug. Denk aan wat dialoogopties, twee zijmissies en soms zelfs optionele doelen binnen een missie die – na een beetje rondklooien met verschillende saves – een zeer lichte invloed blijken te hebben op het verhaal.

Het helpt ook niet dat je zelfgemaakte maar onzichtbare personage – behalve wanneer je als Mason speelt – geen stem heeft en je met niemand in de campagne écht een band opbouwt. Op een punt in de game moet je bijvoorbeeld twee van je teamgenoten redden, maar die keuze heeft simpelweg nul gewicht.

Dan komen enkele missies met wat meer experimentele gameplay, zoals een Hitman-achtige infiltratie in het Loebjanka en een open stealthmissie in Berlijn, toch beter uit de verf. In die eerste verken je bijvoorbeeld het gebouw om een keycard te bemachtigen en is er een handvol manieren waarop je dat kunt bereiken. Het zijn geinige intermezzo's die het knallen opbreken, maar ook weer niet zo memorabel als een Operation Clean House uit Modern Warfare.

NEXT-GEN

Helaas was ik voor deze review nog niet gezegend met een PS5, maar weet dat de game ray-tracing en 120fps ondersteunt op next-gen, én dat elk geweer uniek aanvoelt met betrekking tot de adaptive triggers op de DualSense. Minder leuk: je moet betalen voor de next-gen-upgrade.

Uiteindelijk is de campagne 'gewoon leuk', met een goede covert operations-sfeer, prima variatie in missies en een redelijk uitgewerkt complot. Aan de andere kant had er wellicht meer in gezeten. Het is zelf voor een Call of Duty-game vrij kort en voelt ook vooral aan als een opzet voor het overkoepelende verhaal van de andere modi en Warzone. Ik bedoel, dat het canon van Black Ops en Modern Warfare nu één zijn zegt genoeg.

Hoge nood

Over de nieuwe Zombies-modus kan ik kort zijn: hij is heerlijk. Die Maschine »





» begint een gloednieuw verhaal en betreft een soort remake van Nacht Der Untoten. De buitenomgevingen compenseren de nauwe, donkere gangen van de bunker onder het verlaten gebouw en geven elke ronde een lekkere flow van binnen verkennen en naar buiten vluchten. Voor amateur-zombiejagers is het daarnaast goed nieuws dat je de eerste grofweg vijftien rondes een objective te zien krijgt, zodat je altijd wat meekrijgt van het verhaal achter die mysterieuze machine. Voor het eerst is Zombies daarnaast in alle opzichten gelinkt aan de rest van de game. Dat betekent met je eigen loadouts spelen, gedeelde progressie en operators, en een Warzone-achtig wapengradatie- en armorsysteem. Spullen, wapens en zelfs perks die zombies droppen kun je daarom upgraden bij een upgradestation om beter weerstand te bieden tegen de pittige hoeveelheid undead die de game op je afvuurt. Een andere briljante feature is trouwens Exfil, de kans om na elke zoveel rondes je biezen te pakken en extra beloningen te verdienen als je de exfil overleeft. Grappig genoeg is de feature geboren uit de hoge nood die de devs regelmatig ervaren als ze een avondje bier tanken en zombies neerknallen.

Goed, niet verrassend

Hoewel het ontzettend geinig was geweest als we in de multiplayer van Cold War helemaal niet schieten, maar elkaar intens aanstaren in een volle lobby, is de modus uiteraard weer terug in zijn klassieke vorm. Kortgezegd speelt Cold War als een zonnetje, en veel meer 'arcade' dan Infinity Wards titels. Je beweegt min of meer als een supersoldaat met peper in z'n reet en omdat iedereen 150 health heeft, ligt de focus meer op pure, iets langere duels. De game kent een gevoel van schieten dat doet denken aan Black Ops 2, een game die natuurlijk bekendstaat om z'n sublieme gunplay. Gevechten in Cold War zijn dan

ZUUUPEN IN AMSTERDAM

Ik was blij verrast dat de game in ons eigen kikkerlandje begint. In plaats van de objectives te volgen heb ik de hele bar uitgekamd en goed geluisterd naar wat er zoal gezegd wordt. Ik ging helemaal stuk om een gast die steeds iets onverstaanbaars mompelt, waarna hij in een soort Vlaamsboers accent zegt: "dat is een uitstekende reden om te zuuuupen."







ook intens spannend met lekker zwaar knallende wapens – mits de hit detection in orde is.
Los van bovenstaande merk je vooral aan Cold War dat het de vruchten plukt van Modern Warfares revolutionaire veranderingen. Neem Gunsmith. Deze fantastisch uitgebreide wapen-customization-optie is uitgebreid met zeer gedetailleerde statistieken en Wildcards, maar verder onveranderd. Zelfs de menu's zijn vrijwel identiek en doen je twijfelen of je wel de goede game aan het spelen bent. Het doet de game op veel fronten goed, en het is natuurlijk allemaal vanwege de integratie met Warzone (later daarover meer), maar echt verrassend of origineel is Cold War niet.

Chaotische fun

Qua modi biedt Cold War ook min of meer wat je verwacht: vooral 6v6-maps en – voor het eerst in een Black Ops-game – ook 12v12-maps in Combined Arms. Voor iemand die al in Ground War uit Modern Warfare door de bomen het bos niet meer ziet, is het handvol kleinschaligere slagvelden best prettig. Zelfs op Armada, een vloot van boten waartussen je kunt scheuren met jetski's en boten, weet ik eindelijk het overzicht te houden tussen al het geweld. Ook Crossroads, een James Bond-achtige sneeuwmap, is nét een tikkie kleiner dan je zou verwachten voor een Battlefield-achtige modus, waardoor je geen kilometers hoeft af te leggen tussen de te veroveren punten.

"Het is een heerlijk historische inslag die je eraan herinnert waarom de eerste Black Ops-games zo vet zijn: complottheorieën aan de hand van levensechte beelden."

Echt nieuw is Fireteam: Dirty Bomb. Deze zeer grootschalige modus dropt tien teams van vier op de map, waarna ze uranium moeten verzamelen en de bom verdedigen die ze op scherp moeten zetten. Het kan eerlijk gezegd nogal chaotisch zijn door de spawn-frequentie van teamgenoten, maar daarbuiten is het best een verfrissende manier van spelen. Het belangrijkste is echter dat het met de grote maps Alpina en Ruka overkomt als een voorproefje van de nieuwe Warzone-map, die ongetwijfeld in de komende maanden komt. Tot die tijd is Verdansk echter nog onze vaste thuisbasis voor een lekker potje battle royale.



In de Koude Oorlog moest men zelf voor 'vermaak' zorgen.

Vredesakkoord binnen Call of Duty

Als Cold War iets heel goed doet, dan is het de integratie met... alles eigenlijk. Progressie wordt gedeeld met Warzone, battlepass-content is zelfs beschikbaar in Warzone en Modern Warfare, en ook binnen de game maakt het geen hol uit welke modus je speelt om progressie te maken. Tel de cross-play- en cross-gen-ondersteuning daarbij op en Cold War is de definitieve stap naar een game als een service. Het is alsof Black Ops Cold War ironisch genoeg een vredesakkoord met de andere subseries heeft gesloten
Het is wel een service die nog even op gang moet komen. Ondanks de twee extra slagvelden van Fireteam is Cold War met z'n in totaal tien maps bij launch namelijk wel een beetje karig. In 2020 is dat gelukkig meer iets om rekening mee te houden dan een dealbreaker. Zo heeft Activision vorig jaar bewezen een constante stroom aan gratis maps voor alle soorten modi te bieden en is het een kwestie van tijd voordat het aanbod een beetje uitdijt.
Voor nu is Black Ops Cold War vooral weer een iteratie op wat daarvoor kwam. Er zijn genoeg redenen om de game te gaan spelen, maar niets zal je echt wegblazen. Wees er dus op voorbereid dat in ieder geval het begin van deze Koude Oorlog minder spannend is dan je misschien hoopt.

SCORE 78

Call of Duty: Black Ops Cold War is allesbehalve een slecht deel, met vooral heerlijke gunplay, zeer fijne integratie met andere modi en games en een heerlijke Zombies-modus. Anderzijds blinkt het nergens écht in uit, kan het de aankomende extra content goed gebruiken en biedt het op een enkele modus na vooral meer van wat we al kennen.

JACCO



Met de singleplayer ben je niet bijzonder lang bezig, met multiplayer en Zombies mogelijk wel.

8+ UREN



18

BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
RAVEN SOFTWARE/ TREYARCH/ACTIVISION
1-2 SPELERS
OUT NOW

REVIEW

PC | XBOX ONE | SERIES X/S | PS4 | PS5

YAKUZA: LIKE A DRAGON

ÉÉN STAP NAAR ACHTER, TWEE STAPPEN VOORUIT



Sam wordt een dagje ouder. Sam trekt verandering dus steeds minder goed. Sam werd dus nogal boos toen hij hoorde dat het achtste deel in de door hem zo geliefde Yakuza-serie volledig op z'n kop gegooid zou worden qua gameplay. Sam stelde zich echter, zoals wel vaker, compleet onnodig aan.



Yakuza, mijn zoon, wat hebben ze toch met je gedaan?! Waarom is je hoofdrolspeler (en de coolheid zelve) Kazuma Kiryu vervangen met een of andere extraverte sukkel genaamd Ichiban? Waarom is de actie verschoven van o.a. het iconische Tokyo en prachtige Osaka naar het veel minder bekende Yokohama? En welke sukkel daar bij Ryu Ga Gotoku Studio heeft dusdanig veel sake liggen zuipen dat 'ie dacht dat het een goed idee was om het legendarische beat-'em-up-vechtsysteem, waar de hele franchise mee groot is geworden, te vervangen door fucking JRPG-achtige turn-based combat?! Wat ís dit voor 'n Lidl-versie van een Yakuza-game?! Mijn hart breekt.

Indirect

Dat waren dus mijn gedachten toen de game vorig jaar werd aangekondigd, tot aan ongeveer de eerste vier uur in de game. Vooral de omgegooide combat stoorde me. Niet eens omdat ik een hekel heb aan turn-based combat, hoor – competitief Pokémon is immers ook nog steeds de shit – maar omdat het je inherent minder directe controle geeft over je personage en de omgeving dan direct, realtime, mano a mano knokken. Plus, het waren de contextuele Heat-moves die het vechten in Yakuza altijd zo bijzonder maakten, waarbij Kiryu z'n vijanden op de belachelijkste manieren afmaakte door z'n directe omgeving te gebruiken. Zoiets kun je toch niet vertalen naar een ouderwets JRPG-systeem waarbij je met een groepje personages commando's kiest uit een menuutje?

Sneeuw

Het was na een uurtje of vijf dat ik echter begon te merken dat ik de controller toch niet meer wilde wegleggen, en dat mijn vooroordelen weg begonnen te smelten als een hoopje sneeuw waar iemand dronken overheen zeikt. Want, oh shit, het verhaal blijkt stiekem verdomd tof: Ichiban wordt verraden door zijn yakuzabaas, waarna hij in een stad belandt waar een gespannen overeenkomst heerst tussen de yakuza, de triade, de Koreaanse maffia en de lokale politici. En verdomd, ook blijkt Ichiba eigenlijk toch een heel toffe gozer te zijn: een tikkeltje overenthousiast en te impulsief, maar dankzij z'n onbreekbare hart van goud (en voorliefde voor Dragon Quest-games) minstens net zo charismatisch als Kazuma. Sterker nog, Ichiban voelt dankzij zijn duidelijke gebreken zelfs een heel stuk menselijker... Wacht, begin ik Ichiban nou serieus stiekem beter te vinden dan Kazuma?! Wat is hier aan de hand?!

Uitzendbureau

Het is echter de kwaliteit van de aanvankelijk door mij gehate RPG-elementen die mij definitief m'n bek heeft doen houden. De turn-based combat weet namelijk, tegen al mijn verwachtingen in, de ultieme sweet spot te vinden tussen simpel en universeel toegankelijk, en tussen diepgaand en bevredigend complex. De combat is eigenlijk hetzelfde als in Persona: elk personage vervult een specifieke rol





(fysieke schade, magie, ondersteuning, helen, etc.) en probeert daarnaast rekening te houden met specifieke aanvalstypes (mes, gun, vuur, ijs, etc.) om schade aanzienlijk te vergroten. Uniek aan Like A Dragon is echter hoe het omgaat met 'klasses': door wanneer je maar wil je baan bij het uitzendbureau te veranderen (van bv. defensieve Detective naar offensieve Bodyguard) kun je unieke wapens gebruiken en aanvallen leren. Dit geeft je ontzéttend veel vrijheid in hoe je je team precies invult, en dat ook nog eens op een manier die op hilarische en semi-realistische wijze inhaakt op de echte hoofdrolspeler van de game: het centrum van de stad Yokohama.



Naadloos

Yokohama heeft alles: een veel te drukke winkelstraat, een louche prostitutiewijk, een sfeervol China Town, een groezelig zwerversbuurtje, een romantisch park, een rioolnetwerk waar je in kunt dungeoncrawlen, chique wolkenkrabbers, Mario Kart-achtige attracties, et cetera. Ook is het district tot wel drie keer groter dan de gebieden die we van vorige Yakuza-games gewend zijn. Imposanter dan de omvang (en de daarin haast ontelbare activiteiten en minigames) is echter dat het aanvoelt als een echt stukje Japan én als kunstmatig ontworpen videogame dat gewoon zoveel mogelijk plezier moet bieden. Het meest imposante aan Like A Dragon – tevens de reden dat ik ten tijde van schrijven al meer dan 70 uur in de game heb zitten – is dan ook de manier waarop alle ogenschijnlijk losstaande gameplaysystemen naadloos met elkaar samenwerken om jou de ultieme digitale Japan-ervaring te geven.

"Mijn vooroordelen begonnen weg te smelten als een hoopje sneeuw waar iemand dronken overheen zeikt."



Middelbaar

Of je nou een bakkerij runt, bijles neemt, parttime superheld wordt, een alcoholische acteur steunt, nep geld onderzoekt of een ontsnapte tijger op z'n bek ramt: alles draagt bij aan hoe Ichiban groeit als persoon, omgaat met zijn vrienden en zijn plek vindt in de wereld. En nou is deze paradoxale synergie altijd al een speerpunt van Yakuza geweest, maar deze game versterkt dat effect aanzienlijk dankzij z'n organisch geïntegreerde RPG-elementen en hartverwarmende, goed geschreven compagnons. De game laat in mijn ogen zelfs Persona 5 achter zich als het gaat om de combinatie van rollenspel en Japan-simulator, mede omdat de twee elementen in Like A Dragon dus naadlozer in elkaar overlopen. En, tja, omdat de criminele onderwereld nou eenmaal een spannendere setting is dan een middelbare school, LOL. Wat ik probeer te zeggen is dat Like A Dragon de leukste RPG is die ik in tijden heb gespeeld, dat het misschien ook wel de beste Yakuza-game is tot op heden, én dat ik het zelfs van harte aanraad aan mensen die denken niks met turn-based combat te hebben. Man, wat is het soms lekker om er vollédig naast te zitten!



SCORE 92

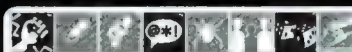
Alles aan deze game schreeuwde "ik ben een suffe spin-off", maar in de praktijk blijkt Like A Dragon misschien wel de beste game in de serie te zijn. Zet je vooroordelen dus opzij, en geef deze Yakuza-game een eerlijke kans! Je zult er geen spijt van krijgen.

SAMUEL



Zo'n 50 uur om de game uit te spelen; 80 à 100 uur om alles gedaan te hebben.

50+ UREN



BASICS
JRPG
RYU GA GOTOKU STUDIOS/SEGA
1 SPELER
OUT NOW
(NEXT-GEN: 02-03-2021)

SWITCH REVIEW

MARIO KART LIVE: HOME CIRCUIT

LEUK IDEE, MAAR IN DE PRAKTIJK...

Een heel nieuwe Mario Kart! Voor de Switch! Wandelend Nintendo-uithangbord Jurjen wilde al bijna de Gold Award oppoetsen. Maar zoals je ondertussen waarschijnlijk wel had begrepen, is deze nieuwe Mario Kart iets... heel anders dan je gewend bent. En dus zeker niet het vervolg op Mario Kart 8.

Mario Kart 8 Deluxe was voor mij de perfecte uitvoering van de ideeën die aan het oorspronkelijke Mario Kart ten grondslag lagen. De game geeft me eenzelfde gevoel als ik heb bij andere 'perfecte' games, zoals Super Smash Bros. Ultimate en Animal Crossing: New Horizons. Zo van: hoe kan Nintendo hier nu nog overheen? Wat kan Nintendo aan een volgende game in de franchise nog toevoegen om mij te verrassen en de gameplay naar een nóg hoger niveau te tillen? Wat zouden ze nog in Mario Kart 9 (ooit zal die wel komen, toch?) kunnen stoppen?

En dan verschijnt er opeens zoiets als Mario Kart Live om een compleet nieuwe draai aan de Mario Kart-actie te geven!

Uitstekend uitgevoerd

Je hebt het ongetwijfeld meegekregen, Mario Kart Live is een mix van fysiek racen met een radiografisch bestuurbare kart én een Mario Kart-videogame op de Switch. Een super-origineel idee dat ook nog eens uitstekend blijkt uitgevoerd.

De kart is even licht als robuust, kan een stuk sneller racen dan je van soortgelijk speelgoed gewend bent, en is vooral veel beter bestuurbaar, wat je zeker merkt als je scherpe bochten wilt nemen. De achter Mario bevestigde camera is ook niet mis: terwijl je met de kart door je huiskamer rijdt, brengt hij je vloer en meubels indrukwekkend scherp en helder in beeld. De eerste keer dat je met de kart rijdt, doe je dit nog zonder dat er via augmented reality muntjes, vraagtekenblokken en tegenstanders aan de weergave worden toegevoegd, en alleen dat rijden met die camera op de kart voelt al bijzonder. Je ziet je huisdieren, huisgenoten en meubels eens vanuit een heel nieuw perspectief!

Vier poortjes

De game zelf is gratis te downloaden, maar daar kun je dan ook niets mee zonder kart. Heb je wel een kart, dan kun je die heel eenvoudig aan je game koppelen door met de camera de QR-code van de game te scannen. Vervolgens is het de bedoeling dat je zelf een parcours door je huiskamer bouwt met de bijgeleverde vier poortjes, om vervolgens de exacte baan te bepalen door een ronde met de fysieke kart te racen. Hoe die baan precies loopt, bepaal je helemaal zelf, zolang je maar in de goede volgorde en rijrichting door de vier poortjes gaat. Vervolgens kan het echte racen beginnen, waarbij je dus de hele tijd naar het Switch-scherm kijkt en ziet hoe de beelden van je huiskamer worden aangevuld met digitale AR-beelden van je tegenstanders (de Koopalings), vraagtekenblokken, munten, hindernissen en allerlei omgevingselementen, waardoor het soms lijkt alsof je onder water rijdt, of door de sneeuw.



Behoorlijk uitgebreid

De game is behoorlijk uitgebreid, met verschillende cups en 24 races met bekende namen als Rainbow Road, Ember

weetje weetje

Naast de Mario-versie is er ook een Luigi-versie van de kart te koop.

Island, Boo Fortress en Cheep Cheep Reef. Voor alle duidelijkheid: dit zijn eigenlijk verschillende thema's die worden geplakt op het parcours dat je in je huiskamer hebt gemaakt. Dat is dus steeds hetzelfde parcours, tenzij je ervoor kiest dit tussentijds te wijzigen.
Tijdens de races verschijnen ook weer bekende power-ups als paddenstoelen, schilden, chain chomps en bullet bills, en tot mijn verbazing werken die ongeveer zoals je in een Mario Kart-game zou verwachten. Het voelt echt apart om zo'n chain chomp aan je kart te voelen trekken, of om je kart met een bullet bill-power-up automatisch de bochten te zien maken.
Tot zover is alles top aan Mario Kart Live. Maar nu de praktijk.



weetje weetje

Om de race-fun voor de langere termijn interessant te houden, kun je proberen allerlei maffe skins voor je character en kart vrij te spelen. Om vervolgens bijvoorbeeld als kerstman-Mario op een haai of cowboy-Mario in een spaceshuttle te racen.

In de praktijk

In de praktijk heb ik gewoon geen zin om steeds weer met die kartonnen poortjes een ander circuit te maken, en vind ik het ook niks om die poortjes dagen in mijn kamer te laten staan.
Ook wel irritant is dat de verbinding hapert of wegvalt als kart en Switch zo'n vijf meter van elkaar verwijderd zijn. Dat heeft bij mij thuis in elk geval het bouw- en raceplezier aardig beperkt.
Bovendien heeft het feit dat er een fysieke kart door mijn woonkamer racet terwijl ik de game speel op de Switch in de praktijk gewoon niet zoveel meerwaarde. Ik zie die kart toch niet. En in tegenstelling tot de kunstig aangelegde circuits uit Mario Kart 8 Deluxe, waarin ik over heuvels en langs muren race, en zelfs regelmatig door de lucht zweef om een volgend deel van de track te bereiken, zijn de tracks van Mario Kart Live gewoon plat – zowel letterlijk als figuurlijk.
En dan misschien wel het grootste gemis: er is standaard geen enkele multiplayer-mogelijkheid. Wie met twee, drie of vier spelers tegen elkaar wil racen, moet extra karts erbij kopen – voor 120 euro per stuk. En, o ja, per speler is ook één Switch-systeem vereist.
Wil je met vier spelers Mario Kart spelen, dan ben je dus minstens 480 euro kwijt. Of je koopt gewoon voor 50 euro Mario Kart 8 Deluxe, natuurlijk.

De boodschap

Ik vind het geweldig dat Velan en Nintendo deze vernieuwende, baanbrekende versie van Mario Kart hebben gemaakt. Het past goed in de traditie van Nintendo, een bedrijf dat in de jaren zeventig van de vorige eeuw nog fysiek, innovatief speelgoed maakte, en daar nooit helemaal mee is gestopt, zie ook recente dingen als amiibo, Labo, de Mario Lego-dozen en Ring Fit Adventure.

"Het feit dat er een fysieke kart door m'n woonkamer racet heeft in de praktijk niet zo veel meerwaarde."

Voor de ontwikkeling van Mario Kart Live hebben Velan en Nintendo sinds 2017 geen binnendoorweggetjes genomen: alles is tot in de puntjes uitgewerkt tot de kwaliteit die je van een Nintendo-product mag verwachten.
Dat het in de praktijk allemaal wat omslachtig voelt en snel saai wordt, hadden de ontwikkelaars misschien ook niet zien aankomen, maar dat is wel hoe ik dit product heb ervaren.
Het belangrijkste wat Mario Kart Live bij mij heeft bereikt, is dat ik eindelijk iets weet wat Nintendo aan Mario Kart 9 zou kunnen toevoegen: de optie om je eigen parcoursen te maken!





SCORE 40

Leuk bedacht, uitstekend uitgewerkt, maar na een middagje fun en verwondering belandt dit waarschijnlijk naast de Labo in de rommelkast.

JURJEN



Hangt er van af hoe snel je heimwee naar Mario Kart 8 Deluxe krijgt.

5 UREN



BASICS

RACEGAME
VELAN/NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

WATCH DOGS LEGION

HAND IN HAND, HACKERMATEN

Games uitstellen lijkt de norm te worden in 2020, en hoewel menig gamer daar boos van op z'n toetsenbord gaat slaan kan het erg goed uitpakken. Dat bewijst Watch Dogs Legion, meent Marvin, die z'n vriendin er nu dagelijks aan herinnert dat hij voortaan door het leven gaat als Hacker Man.



Londen zit in een neerwaartse spiraal. Een reeks bombardementen doet de stad letterlijk op z'n grondvesten schudden en een nieuwe politiemacht ziet z'n kans schoon de inwoners flink te onderdrukken. De Londense tak van hackerorganisatie Dedsec krijgt het te verduren, want de fatsige arm der wet wijst hun kant op en ineens krijgen ze de stempel 'terreurorganisatie' op het voorhoofd gedrukt. Tijd voor jou om Dedsecs naam te zuiveren, Londen te redden van onderdrukking en te ontrafelen wie het mysterieuze figuur achter die bombardementen is. En dat doe je niet alleen.

Hand in hand

Dé gimmick in Watch Dogs Legion is dat je niet als één personage speelt, maar letterlijk heel Londen onder je vingertoppen kunt krijgen. Iedereen in de stad kan gerekruteerd worden, en aanvankelijk baarde die insteek mij grote zorgen. Waar het hoofdpersonage in de eerste Watch Dogs een grote zwarte jas met benen was, kregen we in Watch Dogs 2 eindelijk wat persoonlijkheid in de vorm van Marcus Holloway. Is dit een stap terug voor de franchise? Nou, zeker niet. Hoewel jij zelf bepaalt met welke mensen je de vele missies en sidequests afhandelt, staat een bijdehante A.I. genaamd Bagley je continu bij. Het duurde effe voor ik aan hem gewend was, maar na enkele uren in de game had ik zowaar een band opgebouwd met zijn robotische stem. Hij is gevat, maakt soms 'je moeder' grapjes en zijn constante commentaar wordt eigenlijk nooit irritant.

Daarnaast is er natuurlijk ook een vaste cast aan NPC's die je op missies stuurt om de game wat meer persoonlijkheid te geven, maar ook op het gebied van speelbare personages zit het wel snor. Het 'iedereen is speelbaar' concept is namelijk verdomd goed uitgewerkt. Terwijl je door Londen sjeest – het autorijden voelt weer heerlijk aan, beter nog dan in Watch Dogs 2 misschien – kun je info over iedere voorbijganger krijgen met één druk op de knop. Hun naam, hun beroep, wat ze aan het uitvreten zijn, en natuurlijk welke positieve en/of negatieve traits ze mee kunnen brengen naar Dedsec. En dat met de nodige Watch Dogs humor.

Geen keuzestress

De een is een geslaagde bankier die wel om weet te gaan met geld, de ander een gokverslaafde die zo nu en dan wat van je hard verdiende cryptogeld verbrast. Even verderop lees je dat iemand 126 keer is neergeschoten, en de man naast 'm is een streamer met veel volgers, die jouw huidige personage wel kent van z'n streams. De combinaties en unieke beschrijvingen lijken geen eind te hebben, en zo kom ik na ruim 40 uur in de game nog steeds nieuwe dingen tegen.

Elke inwoner heeft ook zo z'n eigen arsenaal aan wapens en mogelijke gadgets: de een heeft altijd een auto in de buurt, de ander juist een drone waar je op kunt vliegen, nog een andere 'operative' heeft extra wapens op zak en er is zelfs een flamboyante straatartiest die vijanden kan hypnotiseren. Je kunt mensen rekruteren waarvan je denkt dat ze bij jouw gewenste speelstijl passen, of die juist iets aan je squad toevoegen dat nog ontbreekt. Wisselen tussen de operatives doe je voor een missie of gewoon tijdens het free roamen en het werkt allemaal heerlijk.

Rekruteringshel?

Er zijn veel opties, maar niet alle traits en gadgets zijn uniek voor elk personage, het gaat vooral om de vele mogelijke combinaties ervan. Daardoor zal je al snel een team



MULTIPLAYER EN EXTRA CONTENT

Op launch ontbreekt de multiplayer van Watch Dogs Legion nog, die wordt namelijk op 3 december toegevoegd via een gratis update. Dan komt de PVP-modus genaamd Spider-Bot Arena, waarin vier tot acht mensen het tegen elkaar kunnen opnemen met de kleine bots. De voor Watch Dogs bekende modus Invasion wordt nog later toegevoegd. Daarin wordt een speler in de game van een ander gedropt als 'invader', vermomd als een NPC. De invader moet data van de andere speler zien te stelen zonder gesnapt te worden. Ubisoft belooft later nog meer modi en evenementen toe te voegen.



kunnen vormen waar je de game mee door wilt spelen. Ik speelde 75 procent van de tijd met een Poolse hackspecialist vanwege zijn hack-bonussen, maar zag m'n kans schoon ook te switchen naar oude omaatjes of juist mensen in uniform, die wat minder opvallen. Zo kun je elke missie weer anders benaderen, en die vrijheid is ongekend voor Watch Dogs.

Het rekruteren van mensen op straat leek aanvankelijk wel erg saai te worden. Iedereen heeft ongeveer hetzelfde probleem dat je moet oplossen voor ze bij Dedsec komen, en vaak komt dat neer op ergens heen rijden, een basis infiltreren en een computer hacken: de meest basale gameplaycyclus van Watch Dogs, zeg maar. Gelukkig kun je ook een van de acht gebieden in Londen bevrijden om het rekruteren wat makkelijker te maken, krijg je als bonus elke keer een toffe en unieke operative erbij en zijn er sidequests (zoals het winnen van bare-knuckle bokswedstrijden) die een operative opleveren. Al met al is het hele rekruteringsgebeuren dus prima gebalanceerd en verre van eentonig.

Loving London

Het spijt me voor dit afgezaagde cliché, er is nog een ander belangrijk personage, de stad Londen. Ten eerste is die fantastisch vormgegeven, met meer variatie dan ik had verwacht na al mijn perstripjes naar de Engelse hoofdstad.

> **"Heel Londen moet in opstand komen, en dat idee krijgt pas echt houvast als je als iedereen kunt spelen en iets te weten krijgt over hun sores en persoonlijke geschiedenis."**

Toch is het een dystopie, eentje waar inwoners in elkaar worden geslagen door de politiemacht, drugs en criminaliteit op grote schaal plaatsvinden en futuristische zaken als A.I. (in bijvoorbeeld auto's en zelfs in je hoofd) uitgebreid de aandacht krijgen.

Van draconische privacy-schending tot illegale organenhandel: alles is wel van de partij, en wat echt fucked up is aan dit alles is dat het anno 2020 geloofwaardig aanvoelt. Dat komt enerzijds door het vele maatschappelijke en politieke commentaar dat (gelukkig) subtiel in Legion zit verwerkt, anderzijds door de 'play as anyone'-insteek. Heel Londen moet in opstand komen, willen de huidige machten omvergeworpen worden, en dat idee krijgt pas echt houvast als je als iedereen kunt spelen en iets te weten krijgt over hun sores en persoonlijke geschiedenis. Chapeau, Ubisoft.

Een stap vooruit

Is er dan niets te klagen? Zeker wel, de missies zijn namelijk wel een beetje eentonig: je infiltreert basissen, lost regelmatig dezelfde soort 'hackpuzzel' op en bent in de overige missies met een drone of spider-bot door nauwe gangetjes aan het manoeuvreren om iets op te blazen of te hacken. Gelukkig is de pacing aardig goed en is het geen straf om dit zo'n 30 uur vol te houden voor het hoofdverhaal.

De inwoners van Londen zijn daarnaast iets minder gevarieerd dan ik had gewild (en de AI soms nogal uhh, dom). Veel gezichten en stemmen worden meerdere malen gebruikt en ook qua kapsels en outfits laat het soms wat te wensen over, en niet elke stemacteur doet het even goed. Maar wat wil je in zo'n ambitieus project?

Al met al vind ik dit de beste Watch Dogs tot nu toe, een stap vooruit voor de franchise en eentje die me weer enthousiast maakt voor de toekomst ervan. Als het allemaal nog grootschaliger wordt, en als de devs nog meer manieren vinden om al hackend door een stad te rennen, met éffe wat meer variatie in de missies, dan kan Watch Dogs in de toekomst wat mij betreft zelfs opboksen tegen GTA. ✪



weetje • weetje

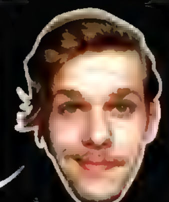
Voor extra moeilijkheid kun je de 'permadeath'-modus aanzetten, waardoor je permanent een operative verliest als hij het loodje legt.



SCORE 85

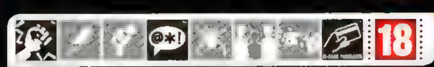
Dedsec is terug, met een knal! Het is verdomd knap dat de 'play as anyone'-insteek van Watch Dogs Legion daadwerkelijk goed uit de verf komt. We krijgen daarbij meer spelvariatie en -vrijheid dan ooit in deze franchise, Londen ziet er waanzinnig goed uit en de thema's van de game zijn anno 2020 relevanter dan ooit.

MARVIN



In 30 uur heb je de meeste missies wel gedaan, maar je kunt blijven rekruteren tot je een ons weegt.

30+ UREN



BASICS

STEALTH-/HACKGAME
UBISOFT
1-8 SPELERS
OUT NOW

DIRT 5

EERSTE NEXT-GEN-RACEGAME IS NIET NEXT-GEN

Bij de release van een next-gen Xbox en PlayStation denk je al snel aan nieuwe racegames, zoals Gran Turismo en Forza Motorsport. Dirt 5 gaat er echter met de eer vandoor, en dat is volgens Florian zowel leuk als teleurstellend.



Codemasters heeft goed afgekeken bij wat Turn 10 en Playground Games met de Forza-games doen. Turn 10 werkt altijd aan de serieuze Forza Motorsport-franchise en Playground Games aan de over de top Forza Horizon-franchise, en ze brengen om en om een game uit. Zo blijven de games fris, zitten ze elkaar nooit in de weg en kunnen de studio's elkaar helpen. Codemasters begint dit grapje ook steeds beter te begrijpen, met de Dirt- en Dirt: Rally-games.

> **"Dirt 5 barst van de content en is bovendien ontzettend leuk om te spelen."**

Toegankelijker

Waar de Dirt: Rally-games schreeuwen om gamers met belachelijk veel geduld, uithoudingsvermogen en een set-up met stuur en pedalen, zijn de Dirt-games het tegenovergestelde, waarbij je heerlijk met je controller op de bank lol kunt trappen. Dirt 5 bereikt hierin een nieuw niveau en dat bevalt prima. Yup, Dirt 5 is toegankelijker dan ooit!

Door de Dirt: Rally-physics reageren alle voertuigen realistisch op wat er gebeurt in de game. De manier waarop voertuigen bewegen op de vele verschillende ondergronden is fantastisch en geeft zelfs met een controller behoorlijk wat feedback. De besturing is dan ook realistisch, maar super vergevend, waardoor Dirt 5 als geen ander die lekkere 'pick up and play'-vibe heeft.

Troy en Nolan

En wat zit er veel gameplay in Dirt 5! In de eerste plaats is er een uitgebreide Career Mode, waarin je het aan de stok krijgt met een andere racer, ingesproken door Nolan North. Daarnaast heb je een soort coach, die je door alle nieuwe events loodst, gespeeld door Troy Baker. Troy en Nolan zijn ook constant aan het kibbelen in de podcasts tussen de races door.

De chemie tussen Nolan North en Troy Baker is fantastisch en ik heb regelmatig tussen races m'n controller even naast me neergelegd om te luisteren hoe ze elkaar in de zeik nemen. Het geeft een extra dimensie aan de Career Mode, waarin je het idee krijgt dat er op de achtergrond meer speelt dan je meekrijgt. Ik ben nooit zo'n fan van een verhaallijn in arcade racers, maar dat er op deze manier wat meer diepte in het verhaal zit is erg leuk. Die gasten zijn zo meesterlijk op elkaar ingespeeld!

Het enige jammere, is dat de podcasts tussen de races door te lang duren. Ik zag er de charme wel van in, maar kan me ook voorstellen dat je – vooral in een arcadegame als dit – niet te veel wil nadenken en gewoon een nieuw event wil kiezen zonder dat gelul. Ik vraag me dan ook af of iedereen die Dirt 5 speelt wel het geduld heeft om die gesprekjes te volgen, of dat ze zonder pardon worden overgeslagen.







Het had geholpen als deze podcasts meteen na de race zouden beginnen, in plaats van pas in het menu waarin je een nieuw event kiest.

Gymkhana

In de Career Mode kom je vele soorten events tegen. Zo zijn er natuurlijk de gebruikelijke races op een circuit, of met een punt-naar-punt-race. Deze races vinden plaats op zand, modder, asfalt, sneeuw en ijs en hebben zo op zich al lekker wat variatie, en daarnaast zijn er ook een shitload aan verschillende voertuigen te vinden met ieder zo hun eigen handling. Een Stadium Truck rijdt bijvoorbeeld heel anders dan de gepimpte Rally Cross-bakken.

Ook Gymkhana is weer van de partij, waarbij je in een arena tricks moet uitvoeren om zoveel mogelijk punten te verzamelen. In deze modus ben je amper bezig met racen en meer met het perfectioneren van je donuts en drifts. En dan is er nog de grootste toevoeging aan een Dirt-game ooit: de letterlijke speeltuin die Playgrounds heet!

Playgrounds

In Playgrounds kan je helemaal zelf maken wat je wil. Zo kan je een standaard race ontwerpen, maar ook een behendigheidparcours, over de top jumps, custom Gymkhana-arena's en ga zo maar door. Zie het als het 'Play, Create, Share' gebeuren uit bijvoorbeeld de LittleBigPlanet-games, waarin je een bodemloze put van content van andere spelers kunt downloaden en spelen. En ja, er zitten nu al meesterlijke creaties tussen.



Dirt 5 barst van de content en is bovendien ontzettend leuk om te spelen. Eigenlijk het enige dat me dwars zit, zijn de next-gen-graphics, of eigenlijk het ontbreken daarvan. Ik heb Dirt 5 op alle systemen gespeeld, en ondanks dat de game er prima uitziet op de PS4 en Xbox One-consoles, valt het tegen als je ze op de PS5 of Xbox Series X speelt. Er is grafisch maar weinig echt next-gen te zien, op het feit na dat je de game in 4K/60fps of zelfs 120fps kunt spelen. Dat is top, maar Dirt 5 is niet die next-gen-showcase die je aan je jaloerse vrienden laat zien.

SCORE 88

Dirt 5 ziet er niet echt next-gen uit, maar met de game zelf is maar weinig mis. Er zitten wat kleine gekke designkeuzes in, maar het speelt zo heerlijk weg dat je dit de game al snel vergeeft. Dikke aanrader voor iedereen die van arcade racegames houdt!

FLORIAN



De Career Mode duurt een uurtje of 25, maar met de rest van de content is er minimaal 25 uur extra aan plezier te beleven.

50 UREN



BASICS

RACEGAME
CODEMASTERS
1-2 SPELERS
OUT NOW

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT REMASTERED

ONNODIG, MAAR NIET ONGEWILD

Toen Need For Speed: Hot Pursuit Remastered werd aangekondigd schoten de wenkbrauwen van Florian als een raket omhoog. Zitten we wel te wachten op een remastered versie van een NFS-game? En waarom is er gekozen voor Hot Pursuit?



Als je het mij vraagt is er maar één Need For Speed-game die een remastered, of zelfs een remake verdient, en dat is Need For Speed: Underground. Dat was wat mij betreft zo goed als de perfecte Need For Speed-game, maar EA denkt daar heel anders over. Volgens EA en ontwikkelaar Stellar Entertainment is het juist Hot Pursuit uit 2010, dat de beste optie is voor een remastered-versie...

Adrenaline

Waarom juist Hot Pursuit een remaster krijgt? Omdat 'ie werd geroemd om zijn eenvoudigheid. Zo zit er bijvoorbeeld helemaal geen ongemakkelijk verhaal in de game. Het gaat in Hot Pursuit puur om de gameplay en die zou ook nu nog relevant zijn. En ja, daar ben ik het volmondig mee eens!

Het draait in Hot Pursuit namelijk, zoals de titel al aangeeft, om het eeuwige, adrenaline gevulde kat-en-muisspelletje tussen racers en de politie. Het is een oeroud principe dat eeuwig leuk blijft. Iedereen die racen vet vindt fantaseert over schijt hebben aan de politie en juist vol gas te geven als de zwaailampen aan gaan. En dan heb je ook nog eens de beschikking tot een aantal vette wapens – zoals een EMP en spijkermatten – om het de politie zo lastig mogelijk te maken.

> **"Ik heb leuke herinneringen aan het origineel uit 2010, maar tien jaar later voegt het eigenlijk maar weinig toe."**

Maar het toffe is dat je in Hot Pursuit ook in de huid van de politie stapt en de racers juist met behulp van de wapens zo snel mogelijk probeert te laten stoppen. Want hoe tof het ook is om weg te scheuren met de politie in je kielzog, het is ook erg leuk om juist met alle macht de racers het zo lastig mogelijk

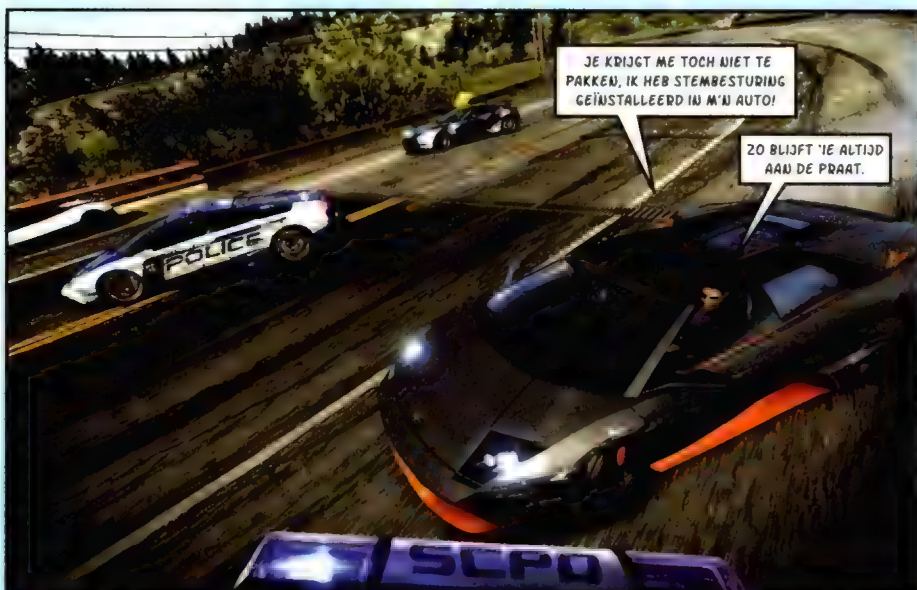
te maken. Dat levert vooral in de multiplayer ontzettend vermakelijke en spectaculaire gevechten op. In de basis is het idee van NFS: Hot Pursuit Remastered daarom ook nog steeds relevant.

Oldschool

In de uitwerking merk je echter dat we hier toch echt te maken hebben met een tien jaar oude game. De game heeft een grafische poetsbeurt gekregen, maar dat wil niet zeggen dat alles met z'n tijd is meegegaan. Het is grappig om te merken hoe ver we de afgelopen tien jaar zijn gekomen als het gaat om de physics en besturing, zelfs in een arcadegame als dit. Vanaf de eerste seconde voelt het oldschool en simplistisch. Een paar tweaks aan de besturing waren zeker op hun plaats geweest.

Maar ook de omgevingen zijn naar de huidige standaard dodelijk saai en het detail in de auto's is een behoorlijke stap terug vergeleken met wat we inmiddels gewend zijn. Ken je die uitspraak over het oppoetsen van een drol? Dat is erg overdreven, maar dit is wel een beetje het principe waar ik aan moest denken tijdens het spelen. Het gameplay-idee mag dan nog relevant zijn, maar de aankleding is behoorlijk verouderd, ongeacht het nieuwe laagje verf.





Ik ben dan ook van mening dat deze remastered-versie van Need For Speed: Hot Pursuit behoorlijk onnodig is. Ik heb leuke herinneringen aan het origineel uit 2010, maar tien jaar later voegt het eigenlijk maar weinig toe. Dit soort games zijn vaak in je herinneringen veel beter dan ze in werkelijkheid zijn en het is gevaarlijk om ze jaren later weer zo een kans te geven. Dat wil echter niet zeggen dat deze remastered-versie compleet ongewild is! De basis van het eeuwig leuke kat-en-muis-spelletje wordt namelijk versterkt door twee dingen: multiplayer en Autolog.

Multiplayer

Vooral in de multiplayer is het nog steeds fantastisch om het tegen de politie of racers op te nemen, aangezien je dan al geen last meer hebt van de oldschool A.I. Door de chaos let je ook nog eens veel minder op de omgevingen waarin je rijdt. Daarnaast is Autolog weer gereanimeerd en werkt het nog steeds zo goed dat ik hoop dat het systeem weer gebruikt gaat worden in toekomstige NFS-games.

Je wordt constant op een leuke manier op de hoogte gehouden over wat je vrienden doen, updatet je eigen Speedwall door alle events die je haalt, en kunt heel gemakkelijk vrienden uitdagen, of proberen hun tijden te verbeteren. Met een paar vrienden die de game ook spelen word je zo ontzettend verleid om door te spelen. Die verslaving voelde ik tien jaar geleden al in het origineel, en nu opnieuw in de remastered-versie.



SCORE 70

Je mist niets bijzonders als je NFS: Hot Pursuit zou overslaan, maar als je extreem warme gevoelens hebt voor het origineel uit 2010 en maar geen genoeg kan krijgen van het kat-en-muis-spelletje tussen de politie en racers, is de game vooral in multiplayer nog steeds de shit.

FLORIAN



Als je dit soort simplistische racegameplay hebt gemist, kan je de game waarschijnlijk oneindig lang spelen in multiplayer. Blijft leuk!





BASICS

RACEGAME
STELLAR ENTERTAINMENT/EA
1 SPELERS
OUT NOW

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: LITTLE HOPE
DUO-HORROR IN SILENT HILL-STIJL

Het tweede deel in The Dark Pictures Anthology, Little Hope, is gearriveerd en net zoals Man of Medan kan je die ook met z'n tweeën spelen. Graddus en Wouter huppelen daarom, hand in hand en op hoop van zegen, een mistig dorpje in om hopelijk pure horror mee te maken!



REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Weet je, door Little Hope voel ik me weer net een PU-stagiair.

Hoezo dat?

Nou, stagiairs bij PU mogen geen mening hebben toch? En aangezien jij Little Hope al voor de site gereviewd hebt, inclusief cijfer (een 75), heb ik daar dus geen inspraak meer op. Wat nou als ik het een enorme kutgame vind?

Ah joh, heb een Beetje Hoop (see what I did there) in mijn jarenlange reviewervaring en superieure mening! Hoewel, met jouw wansmaak weet je maar nooit... Maar we zijn het ook ongeveer eens wat betreft de voorganger Man of Medan, toch?

Absoluut! Man of Medan is wat mij betreft een van de betere graphic adventures, zij het wat lichtgewicht op het gebied van verhaal. Ongeveer halverwege is het plot niet langer 'in nevelen gehuld', om maar even net zo cryptisch als die irritante verteller te zijn, wat de algehele creepy-heid niet ten goede komt. Hopelijk doet Little Hope dat beter!

Ja, die Curator is wel een rukker, zeg. Maar daar moeten we het waarschijnlijk nog de hele The Dark Pictures Anthology mee doen, want hij is het enige terugkerende element. Hoe dan ook, waarom ik jou bij je voetballerskapsel erbij heb getrokken is voor Shared Story! In Man of Medan was het samen spelen ook al best een succes, dus laten we gewoon even in een avondje online dat verhaal er doorheen jagen.

Oké, hopelijk ben jij niet zo iemand die scenes spoilt omdat 'ie ze al gezien heeft! Het begint in ieder geval goed, met een totaal defunct gezin waarvan het huis afbrandt... En die – mini-spoiler alert – allemaal de pijp uitvliegen! Na nog geen vijf minuten! WTF!!! Gebeurde dat ook in jouw eerste playthrough?

Yup! Behalve dan dat die ene chick opgehangen werd aan haar sjaal in plaats van in de fik vloog. En ik zie nu gewoon scènes die zich buiten beeld afspeelden toen ik het in m'n uppie speelde! Dat is best wel cool... Deze extra sessie is nu al de moeite waard, ondanks dat jij er de hele tijd slap doorheen aan het kwakken bent.

Haha ja da's echt een probleem voor mij bij multiplayergames. Ik heb echt de aandachtspan van een augurk, terwijl ik in m'n eentje juist een über-gefocusde autist ben. Maar goed, ik heb nu dus ook alweer de helft van het verhaal gemist. Groep mensen, gecrashte bus, klein meisje, freaky shit... Dat vat het wel zo'n beetje samen, toch? Ik vind met name die John een intrigerend figuur.

Je schrijft 'ontzettende rukker' verkeerd. Jij hebt het niet gezien, want je hing met je party ergens anders rond, maar ik heb die kneus dus al twee keer al broekpoepend zien wegrennen! Sowieso ben ik wat min-

"Het klinkt soms alsof ze geen zombieheksen nodig hebben en elkáár wel de schedel in slaan!"



der onder de indruk van deze cast dan die van Man of Medan. Angela is fucking onaardig, Andrew mag dan wel gespeeld worden door Will Poulter, maar is redelijk vanilla, Daniel is de boring pretty boy... Oh en tijdens mijn playthrough waren hij en Taylor echt slap in de knietjes voor elkaar, maar jij laat hen de hele tijd ruziemaken. Het klinkt soms echt alsof ze geen zombieheksen nodig hebben en elkáár wel de schedel in gaan slaan!

Haha, die John net ook weer. Angela struikelt en valt in een riool, en in plaats van haar te helpen (kwestie van ff een handje toesteken) zegt doodsbange Johnnyboy gewoon: "Laat haar! Die is verloren!" Terwijl hij zich in eerste instantie probeerde



GRADDUS DOET HET IN Z'N UPPIE

Nadat ik Little Hope met Wouter had gespeeld, ben ik meteen nog een keer solo begonnen. Met personages die meer 'in character' blijven. Ik wilde weten of ik dingen gemist had, en of John ook in een 'normale' playthrough zo'n sissyboy [een... kledingwinkel? – Marvin] zou zijn. En ik kan bevestigen: de ervaring is niet heel anders. Zeker, er zijn wat andere dialoogjes en accentverschillen in de groepsdynamiek, maar uiteindelijk draait alles toch om een bepaalde keus helemaal aan het eind – eigenlijk net als bij Man of Medan en Until Dawn. Ik zou het tof vinden als opvolger House of Ashes hier eens vanaf gaat wijken, want het concept wordt voorspelbaar. Het is best suf dat 90% van je keuzes geen daadwerkelijke invloed op het script hebben, en al het vuurwerk in het laatste halfuur zit verstopt.

te profileren als coole leider van de groep. Hilarische man!

Ik denk dat ik de schizofrene karakters wat beter trek dan jij omdat ik ze vanaf minuut 1 al niet serieus nam. Als Until Dawn en Man of Medan me namelijk één ding hebben geleerd, is het dat Supermassive-casts steevast uit grade-A douchebags bestaan, waarbij het stiekem leuker is om ze gruwelijk aan hun einde te laten komen dan ze te redden. Anyway, wat is up met die Chinese rechter in die middeleeuwse flashbacks dan? Is de PC-politie langs geweest?



Luister, ik ben gek op diversiteit. Noem me de commissaris van de PC-politie. Maar je hebt gelijk: een Aziatische man met een Brits accent die een rechter is in 17e eeuws Amerika, dat is een beetje verwarrend.

Belangrijker is dat het einde m'n hoofd wel ff liet tollen, zeg! Het verhaal is uiteindelijk wel wat vergezocht en soms is het echt fucking ongemakkelijk hoe de personages zich gedragen en de groep op volledig onnatuurlijk wijze uit elkaar gaat en weer bij elkaar komt, en dan weer splitst en wéér bij elkaar komt, enzofuckingvoort. Maar uiteindelijk? Ik had een prima tijd. Zelfs met jou erbij!



Insgelijks, bebaard brombeertje van me. Ik begrijp nu ook prima waarom je Little Hope geen 88 hebt gegeven, maar 'slechts' een 75. Hoe dichter naar het einde toe, hoe buggier de bende weer werd. Het spel calculeert zich suf: hier is Angela dood, dus moet die plek in het scherm worden opgevuld door die struik... Maar hier leefde Daniel nog, dus duurt deze scene twee seconden langer... Bliep bliep BLIIIEEEPPP. Ook niet fraai: de 'wachtrij' waarin je als tweede speler soms wordt geplaatst als de ander nog met een scene bezig is. Ik was zelfs af en toe naar de void aan het staren, for fuck sake! Toch, al met al gaat Little Hope qua verhaal over Man of Medan heen, terwijl het er qua personages maar een paar millimeter onderdoor duikt. Ik heb eigenlijk direct alweer zin in het nieuwe TDPA-deel, House of Ashes.



Ja man, laten we dat verhaal ook weer gewoon gaan delen! Misschien mag je dan wél een mening hebben, Graddus.

Als een game zo begint, kun je wel stellen dat de bus ongeluk is opengetrokken.



weetje • weetje

Voor PU.nl heeft Wouter een review geschreven die wat meer op de singleplayer-ervaring is gericht.

SCORE 75

Ondanks dat dit deel ietwat clichématiger is dan Man of Medan en de acteerprestaties er niet echt op vooruit zijn gegaan, heeft Little Hope genoeg freaky momenten en een interessant mysterie om je geboeid (en bang?) te houden. Wij zijn gewoon weer van de partij voor het volgende deel in deze anthologie!

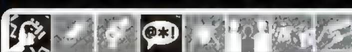
WOUTER + GRADDUS





5 uurtjes en je hebt je eerste playthrough klaar, maar nog eentje met z'n tweeën is geen straf!

5-10 UREN



BASICS

INTERACTIEVE FILM/
GRAPHIC ADVENTURE
SUPERMASSIVE GAMES/
BANDAI NAMCO
1-2 SPELERS
OUT NOW









OCULUS QUEST 2

DE NIEUWE STANDAARD IN VIRTUAL REALITY

Vier jaar geleden had je een VR-headset, een NASA-PC, aardig wat ruimte voor je set-up, een kabel-fetisj, behoorlijk wat geduld om de software te fine-tunen en een hele dikke portemonnee nodig voor een beetje fatsoenlijk VR. Nu heb je een veel betere VR-ervaring zonder al deze poespas met de Oculus Quest 2, en dat voor 350 euro!

Als ik met mensen over VR praat, hoor ik regelmatig dat ze vinden dat de techniek achter VR helemaal niet zo hard gaat en dat er kleine stapjes worden genomen. Ik ben het daar totaal niet mee eens en de Oculus Quest 2 is daar het perfecte voorbeeld van. Het is bizar dat we in een paar jaar van een techniek die voor een klein groepje nerds bestemd was, naar een all-round VR-systeem zijn gegaan dat ik werkelijk iedereen kan aanraden. Tot op zekere hoogte...

Haat/liefde

Ik heb namelijk een flinke haat-liefdeverhouding opgebouwd met Facebook. Aan de ene kant is Facebook zo'n bedrijf met een bodemloze put aan geld, die VR als geen ander kan pushen en dat de afgelopen jaren ook hard gedaan heeft. Ik ben er van overtuigd dat de Oculus Quest 2, zeker voor deze prijs, niet mogelijk was geweest zonder Facebook. Wat dat betreft ben ik Facebook absoluut dankbaar.







Aan de andere kant is Mark Zuckerberg de duivel en worden er vieze spelletjes gespeeld met de accounts die nodig zijn om überhaupt met de Oculus Quest 2 te kunnen spelen. Yup, je hebt VERPLICHT een Facebook-account nodig voor de Quest 2 en daar zitten nogal wat haken en ogen aan. Zo had ik namelijk helemaal geen Facebook-account en had ik daar ook absoluut geen behoefte aan. Voor de Oculus Quest 2 dacht ik dus even een 'VR-account' aan te maken met een willekeurige naam, maar dat gaat dus niet.

Algoritme

Lang verhaal kort, Facebook verplicht je om een account aan te maken met je echte naam en als het algoritme van Facebook (dat een bitch is), je naam niet vertrouwt, zal je met je ID aan moeten tonen dat het account toch echt bij jou hoort. En als je dat niet kan, blijft je account zonder pardon geband. Wat nou als je games hebt gekocht op je account? Dan ben je al je aankopen kwijt! Doe je iets anders op een legit Facebook-account waar het algoritme het niet mee eens is? Dan ben je ook al je aankopen kwijt! Het is te bizar voor woorden.

Toen Oculus werd overgenomen door Facebook werd er van de daken geschreeuwd dat het wel twee losse bedrijven zouden blijven en dat dit soort fratsen nooit zouden gebeuren. Er werd zelfs expliciet meerdere malen beloofd dat er nooit een Facebook-account aan je Oculus-account gehangen zou worden, om dit soort toestanden te voorkomen. Inmiddels is het dus nog erger geworden, je kunt niet eens meer je Oculus-account gebruiken op de Quest 2 en bent verplicht met een Facebook account in te loggen. Fuck you Facebook, not cool!

Quest vs. Quest 2

Gelukkig staat dit haaks op het product zelf, dat niets minder dan meesterlijk is en een nieuwe standaard neerzet voor VR-gaming. De Oculus Quest 2 is weer een flinke stap voorwaarts ten opzichte van de originele Quest die anderhalf jaar geleden uitkwam, op een paar puntjes na. Eerst maar eens de specs van beide standalone VR-headsets naast elkaar!



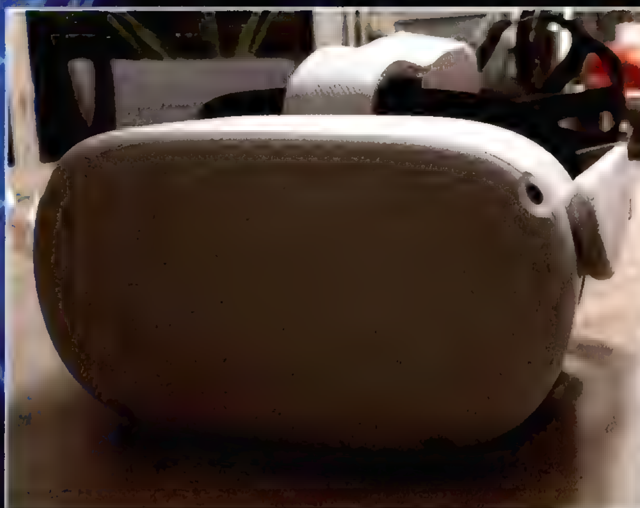
SPECS OCULUS QUEST

- **Scherm:** OLED, resolutie van 1440x1600 per oog
- **Scherm refreshrate:** Max 72Hz
- **Processor:** Snapdragon 835
- **RAM:** 4GB
- **Opslag:** 64GB of 128GB
- **Gewicht:** 571 gram
- **Tracking:** Interne camera's
- **Batterijduur:** Tussen 2 en 3 uur
- **Kleur:** Zwart
- **Facebook-account nodig:** Nee
- **Prijs op launch:** 449 euro (64GB) / 549 euro (128GB)

SPECS OCULUS QUEST 2

- **Scherm:** LCD, resolutie van 1832x1920 per oog
- **Scherm refreshrate:** Max 90Hz
- **Processor:** Snapdragon XR2
- **RAM:** 6GB
- **Opslag:** 64GB of 256GB
- **Gewicht:** 503 gram
- **Tracking:** Interne camera's
- **Batterijduur:** Tussen 2 en 3 uur
- **Kleur:** Wit
- **Facebook-account nodig:** Ja
- **Prijs op launch:** 349 euro (64GB) / 449 euro (256GB)











Screendoor-effect

Hier vallen een aantal dingen op, te beginnen met het scherm. Het goede nieuws is dat de resolutie per oog weer een flinke boost heeft gekregen. VR-games komen hierdoor een stuk scherper in beeld tot op het punt dat het bekende screendoor-effect eindelijk zo goed als verdwenen is. Tekst is goed leesbaar en ook als je in de verte kijkt blijven er meer details dan ooit zichtbaar. Het is nog niet perfect, maar het komt zeker in de buurt.

Het nadeel is dat er in de Quest 2 gebruik wordt gemaakt van LCD in plaats van OLED. Dit was volgens Oculus nodig om de hoge resolutie en framerate mogelijk te maken, maar het zorgt er ook voor dat zwarte beelden van die typische LCD-achtige grijswaarde krijgen en er blooming ontstaat bij witte tekst op een zwarte achtergrond. Dit is ook de reden waarom ik geen fan ben van LCD tv's, en als je in VR met je snufferd bovenop het scherm zit zijn deze nadelen extra duidelijk. Wat resolutie en framerate betreft absoluut een upgrade, maar wat type paneel betreft een downgrade.

Grafische boost

De processor in de Quest 2 is veel sneller dan in de originele Quest en er is 2GB meer RAM beschikbaar. Dit is nodig om die extra pixels aan te sturen, maar er blijft daarnaast genoeg rekenkracht over om bestaande games voor de Quest een grafische boost te geven, een beetje vergelijkbaar met bijvoorbeeld de PS4 Pro en Xbox One X. Alle Quest-games zijn dan ook speelbaar op de Quest 2, het is niet een aparte bibliotheek van games en werkt gewoon met dezelfde Oculus Store.

Tot slot is de Quest 2 met 503 gram wat minder zwaar dan de originele Quest, die 571 gram weegt. Dat klinkt niet zo schokkend, maar dit is toch een verschil van bijna 12% en dat voel je absoluut. De Quest 2 is daarnaast wat afmeting betreft iets minder diep en die combinatie zorgt er voor dat de headset wat minder aan je hoofd hangt/trekt bij het rondkijken en bewegen.



"De Oculus Quest 2 is, op de headstrap na, hét complete VR-pakket."







Vooral in wat langere gamesessies is het verschil goed merkbaar en het maakt de Quest 2 een stuk comfortabeler dan z'n voorganger.

Headstrap

Ten minste, tot op zekere hoogte. Zoals je hebt gezien heeft de Quest 2 betere specs dan de originele Quest, maar is 'ie toch een stuk goedkoper op launch. Nu weet ik haast wel zeker dat de Quest 2 met verlies wordt verkocht, dat kan haast niet anders, maar om de kosten te drukken zijn er een aantal dingen een downgrade te noemen ten opzichte van de eerste Quest en de meest noemenswaardige is de headstrap.

Op de Quest zit een plastic/rubberen headstrap met een uitschuifsysteem en een gevormde 'houder' voor de achterkant van je hoofd. Dit zorgt er voor dat het gewicht van de headset zoveel mogelijk wordt verdeeld over je hele hoofd en ook dat de headstrap meteen goed zit. Op de Quest 2 zit gewoon weer dat oude skibril-achtige flubber-elastieke systeem, dat een stuk minder comfortabel is.

Volgens Oculus is dit gedaan om de Quest 2 nog gemakkelijker mee te kunnen nemen, maar in werkelijkheid is het overduidelijk om de kosten naar beneden te halen. Er is namelijk een Elite Headstrap voor de nieuwe Quest beschikbaar voor 50 euro, die bijna exact hetzelfde is als de headstrap voor de originele Quest! Helaas heb ik de Elite Headstrap nog niet kunnen testen, maar het lijkt een must-have. De Oculus Quest 2 kost dus eigenlijk 399 euro, zo zou je het moeten zien.

Oculus Link

Facebook heeft zoveel vertrouwen in de Quest 2, dat zelfs de Rift S de nek is omgedraaid. De Rift S was interessant, aangezien die aan een PC gekoppeld moet worden en dus veel zwaardere triple-A VR-games kan afspelen, zoals Half-Life: Alyx en VR-racegames. Om dat op te lossen kan de Quest 2 ook aan een PC gekoppeld worden via een speciale kabel en Oculus Link-software. Dan is de Quest 2 compleet te gebruiken als VR-headset voor de PC, zoals de Rift S. Daarnaast is de resolutie in de Quest 2 veel hoger dan in de Rift S en zijn er geen externe camera's nodig, dus het is ook nog eens een upgrade te noemen. So. Much. Win!

De Quest 2 is, op de headstrap na, hét complete VR-pakket. De hardware is weer een stuk beter dan de eerste Quest en zorgt voor een nog betere ervaring, zowel stand-alone als verbonden met een vette PC. En dat voor 350, of eigenlijk 400 euro als je de Elite Headstrap er bij optelt. Als je de originele Quest hebt hoef je misschien niet meteen in je blote reet naar de winkels te rennen, maar voor VR-nieuwkomers is dit het perfecte instapmoment. Als je een Facebook-account hebt... ✖

DE BESTE QUEST 2-GAMES

Er zijn inmiddels behoorlijk wat vette Quest-games te spelen op de Quest 2, die hier en daar ook nog eens een grafische upgrade hebben gekregen voor de nieuwe headset. Hieronder wat voorbeelden van leuke games die absoluut de moeite waard zijn!

- Beat Saber
- Synth Riders
- The Walking Dead: Saints and Sinners
- Superhot VR
- Job/Vacation Simulator
- Robo Recall Unplugged
- The Room VR: A Dark Matter
- Star Wars: Vader Immortal Trilogy
- Pistol Whip
- Eleven Table Tennis
- Tetris Effect
- Echo VR
- Moss
- Pro Putt
- Space Pirate Trainer
- Arizona Sunshine
- Pixel Ripped 1995
- A Fisherman's Tale
- Red Matter
- Phantom: Covert Ops
- Apex Construct
- In Death: Unchained
- Until You Fall





OOK GESPEELD

NOU, NOG NUL NEXT-GEN-GAMES

ANOTHER DAY, ANOTHER DESTINY 2



Titel: Destiny 2: Beyond Light
Platform: PC, Xbox One, Series S/X, PS4, PS5, Stadia
Prijs: 39,99

Het is gekkenwerk om een expansie zo huge als Beyond Light te bespreken in een stukje zo kort als dit, dus voor een volledig verhaal verwijs ik je graag door naar mijn reviews op zowel PU.nl als Gamer. Maar ik vond het toch belangrijk om deze mee te nemen, **aangezien Destiny 2 nog steeds een big deal is**, zowel letterlijk als figuurlijk.

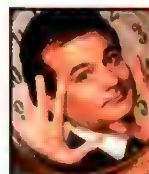




Beyond Light brengt drie belangrijke zaken met zich mee: een nieuwe raid, stasis (ijs-)powers en een nieuwe locatie: Europa, een van Jupiters manen, dus niet het continent waar wij westers op lopen doen. Op Europa krijg je natuurlijk een nieuwe campaign die lekker volgestopt is met cinematics-spektakel en die een aantal lang bewaarde Destiny-geheimen prijsgeeft, **dus objectief gezien is Beyond Light best een dikke add-on.**

Probleem is dat Destiny 2 qua mechanics, animaties, graphics en algehele basics niet veranderd is, dus vecht je wéér tegen dezelfde vijanden, net als op elke andere Destiny-dag. Dat is op zich prima, maar **niet geheel onverminderd leuk**. Ik had toch wat meer verwacht van deze uitbreiding, aangezien Bungie inmiddels al een tijdje op eigen benen staat zonder Activision en ze nu in theorie kunnen doen wat ze willen. Maar blijkbaar is het zo simpel nog niet en zet Beyond Light de wereld van Destiny 2 niet bepaald op z'n kop. Benieuwd of de grote next-gen-update van december dat wel gaat doen!

OORDEEL:



ZORGELOOS TEGELEN



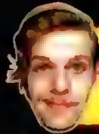
Titel: Carto
Platform: PS4, Xbox One, Nintendo Switch
Prijs: 19,99

Als je wel eens het bordspel Carcassonne hebt gespeeld, kan je je misschien voorstellen hoe Carto werkt. Als je geen idee hebt wat dat is, dan leg ik het nog even haarfijn voor je uit. Carto draait om het plaatsen van tegels op een wereldkaart. Door tegels eventueel te draaien en slim te plaatsen, creëer jij een level waar je vervolgens doorheen kan lopen. Je moet er wel voor zorgen dat de juiste tegels aan elkaar grenzen, want een stuk woestijn kan niet zomaar naast een stuk bos liggen. **Dit zorgt voor een frisse dynamiek tussen de wereld doorlopen om kaartstukken te vinden en deze vervolgens op de kaart te gebruiken.** Zo krijg je bijvoorbeeld de opdracht om een huisje in het bos te vinden. Aan jou de taak om vier tegels met een stukje bos rondom een leeg vakje te plaatsen en – poof! – er ontstaat een tegel met een huisje erop. Je krijgt aanvankelijk genoeg hints van de vrolijke eilandbewoners en krijgt als beginnend tegelzetter dus een prima steuntje in de rug om verder te komen. Later worden de puzzels moeilijker en moet je vooral goed naar de omgeving kijken voor hints. Soms zit je wel iets langer vast en moet je jezelf even goed achter de oren krabben voordat het antwoord in je opkomt. Wanneer je uiteindelijk toch het antwoord ontrafelt, krijg je **een heerlijk eureka-momentje.** Als we verder kijken dan het puzzelen met tegels is er ook genoeg om van te houden. De handgetekende artstyle is uiterst charmant en de algemene vibe in Carto is lekker rustgevend. Het is daarom wel spijtig dat het verhaal een beetje simpel aanvoelt. Hoewel het leuk is om met de verschillende vrolijke personages te converseren, mis ik toch wat gewicht in het verhaal. **De motivatie om door te blijven puzzelen verdwijnt** hierdoor iets te snel. En hoewel de tegelmechaniek lang genoeg





XIII IN EEN DOZIJN WAS BETER GEWEEST



Titel: XIII
Platform: PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch
Prijs: 39,99

Voor sommige PU's hoef ik amper na te denken als Wouter me vraagt welke game(s) ik voor Ook Gespeeld zou willen doen. Vorige maand was Serious Sam 4 een no-brainer, en bij dit nummer moest en zou het de remake van XIII zijn. Maar waar ik me goed vermaakte met Sam, werd ik oprecht verdrietig om te zien wat er van XIII is geworden. **Het is namelijk de slechtste remake die ik ooit onder m'n vingers heb gehad.** De originele XIII was al niet een perfecte shooter, maar dankzij z'n unieke comic-vormgeving en prima shootouts was het wel zo'n game die je jarenlang bijblijft. Nota bene is XIII de enige game die ik ooit op een rommelmarkt kocht, ergens in 2015, omdat het hoesje zo tof was en het fantastische herinneringen met zich mee bracht. De remake had daarom ook aan moeten voelen als een warm bad, maar al vanaf minuut één voelde het **alsof ik met m'n blote noten zat vastgeplakt aan een met ijs gevuld pierenbadje,** ergens op de Mont Blanc.



Het originele openingsfilmpje zit er in, maar in plaats van die op te poetsen besloot ontwikkelaar PlayMagic een of andere afzichtelijke FBI-agent voor een beamer te zetten en hem naar het filmpje te laten kijken. Wie die lulhannes is? Geen idee. Weet PlayMagic dat? Fuck nee! Ach, even goed met je hoofd schudden en door naar het eerste level, waar in mijn herinneringen een Baywatch-babe tragisch tot haar einde komt nadat de titulaire agent XIII op strand aanspoelt. **De Baywatch-babe bleek echter een Baywatch-trol te zijn,** en van de oorspronkelijk stijlvolle, in comic kaders gehulde tussenstukjes waarin we haar leerden kennen was slechts een schim over. Ach, dan maar lekker knallen! Want dat zit vast nog wel goed, toch? Nope, de respectloze manier waarop de personages en tussenfilmpjes werden behandeld bleek slechts een voorproefje. **De comic-stijl is compleet verneukt door onder andere nutteloze belichtingseffecten en pogingen tot het mooier maken van bestaande modellen en textures.** Het schieten zelf is om te janken, mede door de absurde hoeveelheid bugs en technische problemen die je tegen het lijf loopt. Screen tearing, audio-stotter, framedrops... alles is van de partij. Niets van de geest van XIII is overgebleven, en dat doet pijn. **PlayMagic heeft inmiddels z'n excuses aangeboden** en belooft dit stomende hoopje poep te gaan verbeteren, maar daar is het veel te laat voor. Beter geen remake, dan deze demake.

SCORE 20



leuk blijft, kom je ook zeker herhalende elementen tegen. Ik kan me voorstellen dat Carto echt een pareltje was geweest als de ontwikkelaars de game iets langer in de oven hadden gelaten. Toch, er wordt ons alsnog iets lekkers voorgeschoteld waar je je neus niet voor hoeft op te halen. Vooral als je Xbox Game Pass hebt, is het zeker de moeite waard om even zorgeloos te puzzelen met Carto.

SCORE 65

VREEMDE VOGEL





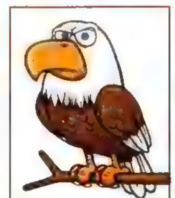
Titel: The Falconeer
Platform: PC, Xbox One, Series S/X
Prijs: 29,99

Okay, deze was even moeilijk voor me. Misschien lag het aan mijn trage, overprikkelde brein dat amper de introductie van The Falconeer kon bevatten met al die bergen aan info en expositie. Die uren aan world building in slechts een paar minuten, verteld in een nogal... ongewone stijl. Misschien was het gewoon omdat dit niet was wat ik me had voorgesteld **van mijn eerste ervaring met de Xbox Series X.**

Na een hoop talking heads moet ik een paar keuzes maken in een verwarrend menu, waarna ik rondvlieg met een vogel. Waar ze vast iets over verteld hebben, maar eh, wat precies? En daar begint de gameplay, waar ik een tijdje flink mee worstel. Even om me heen kijken in de prachtige wereld om te zien waar ik heen moet is er niet bij, want je vogel is constant in beweging. Er is verder geen tutorial en als ik erachter kom dat ik met de rechter trigger moet schieten, kijk ik bedenkelijk naar wat voor kogeltjes ik uitspuit. **Wacht, is dit een soort Panzer Dragoon met vogels?**

Uiteindelijk weet The Falconeer me toch nog ff binnen te trekken met z'n prachtige esthetiek; de hypnotiserende muziek en de prachtige, bijzonder vormgegeven wereld waarin je volledig vrij wordt gelaten. Maar het duurt niet lang of ik besef dat deze game **weinig meer biedt dan heeeeeel veel vliegen en wat simpele dogfights,** verpakt in repetitieve missies. Er is ontzettend veel tijd gestoken in de lore en de looks zijn ook prachtig, maar alsnog voelt The Falconeer leeg en vervreemdend.

OORDEEL:



VOOR WIE HEM GRAAG TUSSEN DE BENEN VOELT



Titel: Ride 4
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Series S/X
Prijs: 39,99



Toen ik 16 was, had ik een Peugeot Speedfight. Een zilvere. Ik was de baas van het schoolplein en de schrik van het fietspad. Dat ding schoot namelijk met zo'n 120 kilometer per uur van Julianadorp naar Den Helder. Levensgevaarlijk natuurlijk, maar wel lachen. Nu ben ik wat ouder, wijzer en snap ik dat die streken uithalen op twee wielen mijn levensverwachting niet zouden verlengen. Een motorrijbewijs halen leek me dan ook niet verstandig, **want ik zou mezelf harstikke plat rijden.** Tadaa, Ride 4 is dus misschien wel de perfecte game voor mij. Gewoon lekker veilig op de bank, blafhard door de bocht. Maar is dat ook leuk? Want ik ben ondertussen 20 jaar verder en ik vind motoren leuk om naar te kijken, maar het doet me voor de rest vrij weinig (meer). Als jij dat ook hebt, dan is Ride 4 niet voor jou. **Deze game is er namelijk eentje voor gamers die wel regelmatig een tweewieler tussen de benen hebben** en niet een keer door de Nederlandse file willen slingeren, maar met 200 kilometer per uur het knietje op de grond willen leggen. Zij gaan de tijd van hun leven hebben, want deze Gran Turismo voor tweewielers heeft met dik 170 motoren en 30 circuits meer dan genoeg te beleven. Daarnaast is het oog voor detail bewonderingswaardig, want niet alleen kan je de motorfiets visueel aanpassen, ook onder de motorkap – dit is geen ding bij motoren right? – valt er veel te tunen aan de snelheidmonsters. Het dynamische weer, de precieze besturing, de agressieve AI, **alles klopt aan deze game...** het is gewoon niet mijn ding. Ik mis het vuurwerk, het spektakel. Je weet wel, wat de rally-game Dirt onderscheidt en leuk maakt ten opzichte van de WRC-serie. Dit is voor de motorrijder, en dat ben ik niet (meer).





SCORE 80

BRAKKE BEESTENBOEL



Titel: Chicken Police
Platform: PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch
Prijs: 19,99

Neem een kijkje naar de titel van deze game en je kan vast gokken wat de gimmick ervan is. **De personages zijn allemaal dieren, maar dan in een gritty noire-setting** zoals je die al vaak zat hebt gezien. Het is knap gedaan; lichamen van mensen zijn op slimme wijze gecombineerd met dierenkoppen om de stad Clawville te bevolken. **Het doet erg denken aan de tv-serie BoJack Horseman** en ik kan me goed voorstellen dat de makers dat als inspiratie hebben gebruikt. Het verhaal in Chicken Police is redelijk cliché: de chagrijnige detective Sonny moet samenwerken met zijn voormalige partner Marty om een laatste, bloederige zaak op te lossen. Klinkt in theorie niet verkeerd toch? Helaas valt het schrijfwerk nogal tegen. Alle dialogen voelen te bekend aan en hebben geen unieke twist om je te grijpen. De voice-acting is best prima, maar niet goed genoeg om je aandacht vast te kunnen houden. **De gameplay weet helaas ook niet te overtuigen.** Dit is echt een old-school point-and-click-game en er is vrij weinig gedaan om het concept te moderniseren. Tel hier nog bij op dat het gebruiksgemak van de game best verschrikkelijk is. Denk hierbij aan dat je altijd moet wachten tot de voice-over klaar is om de dialogen te lezen (aargh!) of dat je soms geen idee hebt wat er van je wordt verwacht (aargh!). Ik wilde van Chicken Police houden, maar uiteindelijk is er weinig interessants aanwezig buiten de dierlijke wisseltruc.





SCORE 50

MEER DAN DEGENLIJK



Titel: Slash Quest
Platform: iOS
Prijs: Apple Arcade-abonnement

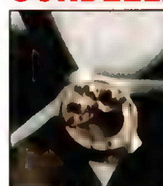
Ik wil een lans breken voor Slash Quest, een game die misschien niet veel mensen onder de vingers zullen krijgen, maar als je toegang hebt tot een Apple-apparaat met toegang tot Apple Arcade, dan moet je 'm zeker proberen. **Het is een slim spelletje, waarbij je speelt met een pratend zwaard dat een mens op pootjes achter zich aansleept.** De game laat zich besturen als een auto die alleen vooruit kan rijden. Je geeft gas en je stuurt. Of eigenlijk slinger je een steeds langer wordend zwaard tegen alles aan wat beweegt. Dat voelt lekker, dat voelt goed en een beetje hetzelfde als wanneer je gras omhakt in Breath of the Wild. Het geeft een gek, voldaan gevoel wanneer je met een rake swiepert drie vijanden en een boom doormidden hakt. Dat zwaard wordt ook steeds langer als je meer vijanden raakt, en weer korter als je bijvoorbeeld een steen raakt. **De levels zijn kleurrijk en slim opgebouwd.** In eerste instantie weet je eigenlijk niet waar je naar toe moet, maar de game stuurt je subtiel, met verschillende puzzels door de werelden heen. Je zit nooit vast, maar toch heb je wel het gevoel dat je brein wordt uitgedaagd. Daarnaast zijn er ook nog eens fijne bossfights, en wie houdt er nou niet van knokken tegen een vijand die onmogelijk lijkt te killen? Na een paar keer proberen heb je steeds wel door hoe je ze aan moet pakken, **en dan kijk je op de klok en dan zie je dat je al drie uur non-stop Slash Quest aan het spelen bent**, terwijl ook Miles Morales op de PS5 staat te wachten.





Conclusie: De touch controls zijn effe tien minuten wennen en natuurlijk niet ideaal (je kan altijd een controller koppelen aan de phone), maar voor de rest valt er eigenlijk niks te zeiken op Slash Quest. Als je de kans hebt om dit te spelen, gewoon doen!

OORDEEL:



VERGEET BATUU, HIER IS MT. KOMOREBI



Titel: The Sims 4: Snowy Escape
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: 39,99

Alsof ik na het spelen van Ghost of Tsushima Japan al niet genoeg miste! Nu komt The Sims 4 ook nog even met een Japans gestileerde wintervakantiebestemming, een prachtig dorpje rondom een berg genaamd Mt. Komorebi, **compleet met een bamboebos, karaokebar en een onsen (badhuis).** Je kan er ook nog eens snowboarden, waarbij je Sims heerlijk hard op hun smoel kunnen gaan, dus kreeg ik daar ook nog eens zin in! Eh, snowboarden dan, op m'n bek gaan niet zozeer.

Eigenlijk combineert Snowy Escape een beetje het avontuurlijke van Selvadorado en het sportieve van Sulani, waarmee watersport vervangen is door skiën, sleetje rijden en snowboarden, terwijl het archeologische jungleavontuur veranderd is in een excursie naar de top van Mt. Komorebi. **Bijzonder vermakelijk allemaal**, hoewel er ook nog het Lifestyle-systeem toegevoegd is aan deze uitbreiding. Hiermee kan je je Sims een specifiek soort persoon maken, zoals iemand die liever binnen / buitendeurs is, een adrenaline-junkie of een workaholic. Het duurt echter lang voordat je als zodanig gedefinieerd wordt, en het vormt, naast je werk- of schooldoelen en je Aspiration, wéér een extra rode draad die je in de gaten dient te houden. En dat voor een paar redelijk schamele beloningen. Misschien dat dit later nog interessant wordt, maar het voelt nu wat gimmicky.





Maar al met al is Snowy Escape **een goede boetedoening voor het zeer magere Journey to Batuu** en ben ik weer beschamend veel uren in The Sims 4 aan het pompen!

OORDEEL:





CATAWIKI TELT JE WINST UIT

PURIJSBEPALING

ENNO'S BIG BIG DADDY VOOR DE SINTERKLAAS STREAM

Speciaal voor de échte verzamelaars: onze eigen taxatierubriek! Diana van Catawiki gaat maandelijks een kneiterindrukwekkende collectible onder de loep nemen en er een prijs aan plakken. Dit keer eentje die jij thuis kan hebben staan als je er op biedt tijdens de Sinterklaas Stream! Eénmaal, andermaal...



ENNO

BIOSHOCK BIG DADDY LIFE SIZE STATUE

Zonder twijfel het vetste en grootste pronkstuk in de PU-studio is deze enorme Big Daddy. Het monster staat hier al sinds ik hier begon met werken en we hebben het volgens mij al 341 keer verplaatst. Daar had ik altijd een heel team aan stagiairs voor nodig, want die Big in Big Daddy is geen understatement! Hoe mooi en indrukwekkend het beesie ook mag zijn, het wordt tijd dat we afscheid van hem nemen, want samen met Catawiki gaan we hem veilen tijdens de Sinterklaas Stream. Het zal een pijnlijk afscheid worden, van die ouwe bolle, maar het is voor een goed doel! Hoeveel denk je dat we er voor kunnen krijgen, Diana?









DIANA'S TAXATIE

Hoi Enno,

Het begon allemaal in 2007 met de release van de eerste Bioshock. Door veel gamers wordt deze game gezien als de beste first-person shooter ooit. Het spel werd ontwikkeld door 2K games.

De game start met een vliegtuigcrash midden in de oceaan waarbij hoofdrolspeler Jack als enige passagier overleeft. Hij ontdekt de onderwaterstad Rapture, waar de game zich afspeelt. Andere hoofdrolspelers in de Bioshock-serie zijn de Big Daddy's, die in een zwaar bewapend duikerpak Little Sisters beschermen.

Het beeld dat jullie hier hebben en tevens aanbieden voor de veiling is gemaakt door de welbekende Oxmox Studio, 2,28 meter hoog en gemaakt van een zeer hoge kwaliteit fiberglass. Het is echt een prachtstuk en een eyecatcher in elke verzameling.

Wat het nog bijzonderder maakt is dat er in totaal maar 100 van gemaakt zijn, en hij weegt ruim 100 kilo. Een echt uniek exemplaar dus, waar veel gamersharten sneller van gaan kloppen, lijkt me.

En mooier nog: hij kan binnenkort van jou zijn, beste lezer! Want, zoals Enno al zei, deze Big Daddy is één van de kavels van onze Catawiki Sinterklaas Stream Veiling, die we speciaal voor KIKA organiseren. En we geven geen lullige objecten weg tijdens onze Sinterklaas Stream, want wat betreft de prijs van dit monster moet je rekening houden met rond de 1800-2500 euro (tweedehands en in deze staat).

Maar aangezien alles naar het goede doel gaat, hoop ik natuurlijk op een nog veel hogere opbrengst.

Succes met bieden allemaal!

OOK IETS VETS IN HUIS?

Heb jij een collectible, console of game in huis die wel eens wat kan opbrengen? Laat het ons weten en stuur en mailtje, samen met foto's van het item in kwestie en van jezelf mét het item naar **redactie@powerunlimited.nl** en misschien kom jij wel op deze pagina te staan!

DIANA'S DINGETJE

Mijn keuze voor deze maand is zonder twijfel deze Nintendo 64 Pokémon Pikachu Edition. Het is ten eerste al een limited edition, maar daarnaast ook nog in mint-staat in de originele doos.

Zoals Nintendo eigenlijk met al zijn consoles doet, zijn er ook een aantal limited/special editions van de N64 uitgebracht. Vaak gaat het dan alleen om een andere doos eromheen met een spel erbij, maar in het geval van deze Pokémon-editie is de console ook echt visueel anders. De console heeft een geel/blauwe kleur met een grote Pikachu erop. Als je de N64 aan had staan, dan werden de wangen van Pikachu rood.

Verder was ook de controller geheel in geel/blauwe Pokémon-stijl, dus voor iedereen die de zakmonsters een warm hart toedraagt, is dit dan ook echt een heet item. Het winnende bod was dan ook niet minder dan 411 euro, wat eigenlijk niet eens zo gek veel is voor zo'n prachtig ding!



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1

Welke amish-activiteiten beoefent Peter?
- A) Rijden in paard en wagen en een lelijke baard laten staan.
- B) Games vervloeken en ritueel verbranden.
- C) Alle elektronica afzweren en zijn teksten per postduif inleveren.

2

Wat was volgens Florian een zo goed als perfecte Need for Speed?
- A) Die ene met Aaron Paul in de hoofdrol.
- B) Need for Speed: Hot Pursuit.
- C) Need for Speed: Underground.

3

Miles Morales is volgens Wouters liedje sterker dan...
- A) Herpes labialis.
- B) Biokrachtcentrales.
- C) Champions League-finales.

4

Waar rent Graddus heen als hij in een nostalgische bui is?
- A) McDonald's.
- B) De lokale arcadehal.
- C) Zijn zolder.

5

Hoe omschrijft Wouter zijn Baldur's Gate 3-ervaring?
- A) Tentakelkwelling.
- B) Tantaluskwelling.
- C) Teriyakikwelling.

6

Naar wie moet je bidden als je betere 'pulls' wilt in games?
- A) RNGesus.
- B) Samuel.
- C) RNGod.

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP DE ASSASSIN'S CREED VALHALLA COLLECTOR'S EDITION VOOR PC

PU 322 LIGT 18 JANUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- WE BESTAAN NOG STEEDS! JAWEL, PU MAGAZINE HEEFT 2020 OVERLEEFD EN WE MAKEN GEWOON WEER EEN BLAADJE!!
- WE WILLEN GRAAG ONZE SPELCOMPUTERS BEDANKEN, EN ONZE TV'S NATUURLIJK, MAAR VOORAL DIE PRACHTIGE MENSEN DIE GAMES MAKEN EN DISTRIBUEREN.
- OH EN JULLIE, DE LEZERS, ZONDER WIE WE HET NOOIT HADDEN GEKUND! DOOR JULLIE KRACHT, ZIJN WIJ POWER UNLIMITED.
- DUS BLIJF LEZEN, BLIJF IN SCHOOL EN BLIJF JE HYPOTHEEK BETALEN, MAAR BLIJF VOORAL DE PU LEZEN. WE HOUDEN VAN JULLIE.
- OHJA, WAT ER IN DE VOLGENDE PU KOMT... EH, VEEL SERIES X- EN PS5-GAMES EN ALLEMAAL TOEKOMSTDINGEN DIE MOOI ZIJN! PU, OUT!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

YO!POST!

Yo!Post! doen we eigenlijk niet echt meer, maar aangezien we toch regelmatig vragen binnenkrijgen, gooien we er gewoon af en toe eentje in de mix. Dus blijf gewoon je vragen, fanmail of liefdesbrieven sturen naar redactie@PU.nl, dan hebben wij ook wat leuks om te lezen. Goed, een vraag van Manu dus...en daarna nog een hele dringende vraag.

Hallo aan alle leden van de redactie,

Ik ben ondertussen een fan van jullie magazine.
Ik hou van jullie manier van schrijven.
Sinds kort heeft Florian zijn maandelijkse VR review. Ikzelf heb enkel geïnvesteerd in een volledige Ps 4 setup. In die setup heb ik dus ook een PlayStation VR headset. Ik zou even willen vragen aan Florian om bij zijn reviews ook de verschillende platformen te zetten waar die games op uitkomen zoals jullie in de andere rubrieken doen. Dit zou ik zeer prettig vinden.

Bedankt en groeten

Manu

Gaan we proberen niet te vergeten Manu. Beloofd, bij dezen. En dan nu de dringende vraag!

Goedeavond

Reageren jullie nog? Het is best dringend

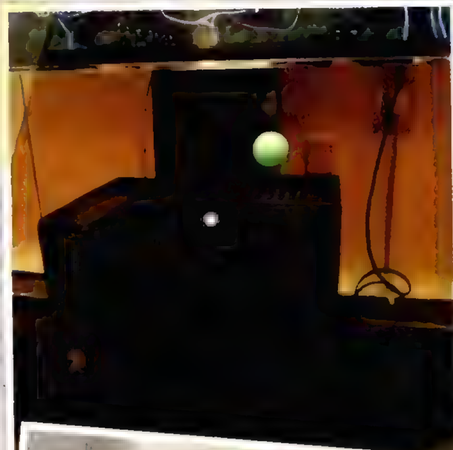
Wat is er zo dringend?

Ik heb het ondertussen opgelost

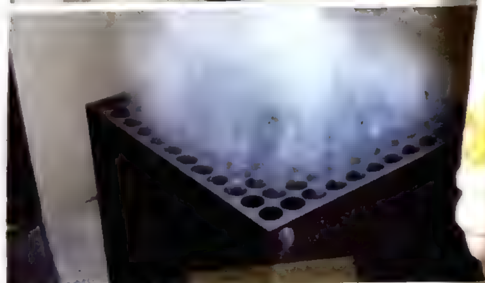
VAPENDE XBOX

Wist je al dat de PlayStation 5 en de Xbox Series X uit zijn? Sinds de lancering van de nieuwe consoles worden Twitter, Reddit en Facebook overspoeld met neppe video's van onder andere de Xbox Series X. De ene is grappig en de ander wat minder. En we zeggen je eerlijk: ook wij trapten erin... Zo is er een foto te zien waarin een pingpongballetje boven de ventilatie van de console zweeft en dus hebben ook wij een pingpongbal op de console gelegd om te kijken of de bal de lucht inging... maar natuurlijk niet.

Een stel video's waarin er rook uit de ventilatie van de Series X komt is echter wat minder grappig. Dit effect werd gecreëerd door rook van een vaper in de console te blazen, waardoor het lijkt dat de console vlamvat.







BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:


YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

ZOEK IEMAND DIE JE ZO KNUFFELT ALS MARTIN DE PS5

De PS5 is groot, heel groot. Als de spelcomputer er een goede gamesessie op heeft zitten wordt de machine ook best warm. Als je dan een warme knuffel nodig hebt, zou je 'm best even los kunnen koppelen en in je armen sluiten. Word je gelukkig van, als we Martin mogen geloven.





STEEN

The Rock was er al bij vanaf dag één, 15 november 2001 om precies te zijn. Nog steeds mag hij als een blije PU-redacteur poseren naast de nieuwste console van Microsoft. The Rock is in de jaren niet alleen gegroeid in zijn fysiek, maar ook in zijn bankrekening. Iets wat wij wel kunnen zeggen van onze buiken, maar helaas niet over onze portemonnees.

DRAAG EEN MONDKAPJE!



FRAMEDROP

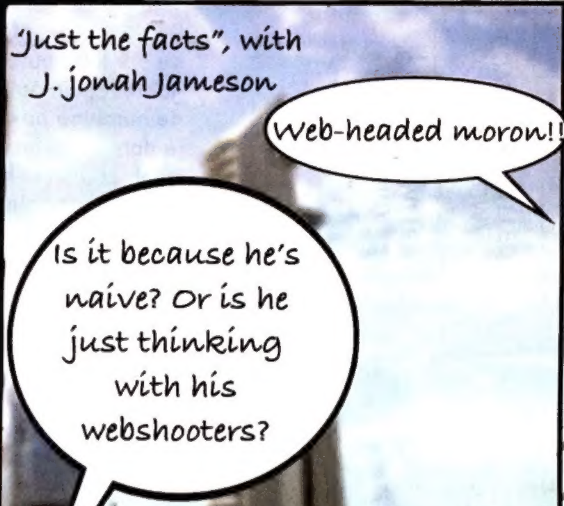
JORDI PETERS

















Neo's Art



Neo is een groot fan van open wereld-games, helemaal als er een DC- of Marvel-held de hoofdrol heeft. Dus was de release van Miles Morales genoeg reden om een van haar favoriete games van de afgelopen jaren te eren: Marvel's Spider-Man. En ook meteen legende Stan Lee, want: "Gewoon, omdat het Stan is. You know." Oh, we know, Neo. We know.





C27G2U











EEN MEESLEPENDE GAME ERVARING
DOOR EEN CURVED DISPLAY

aocgaming.com  @aoc_gaming  @aocgaming  @aocgaming